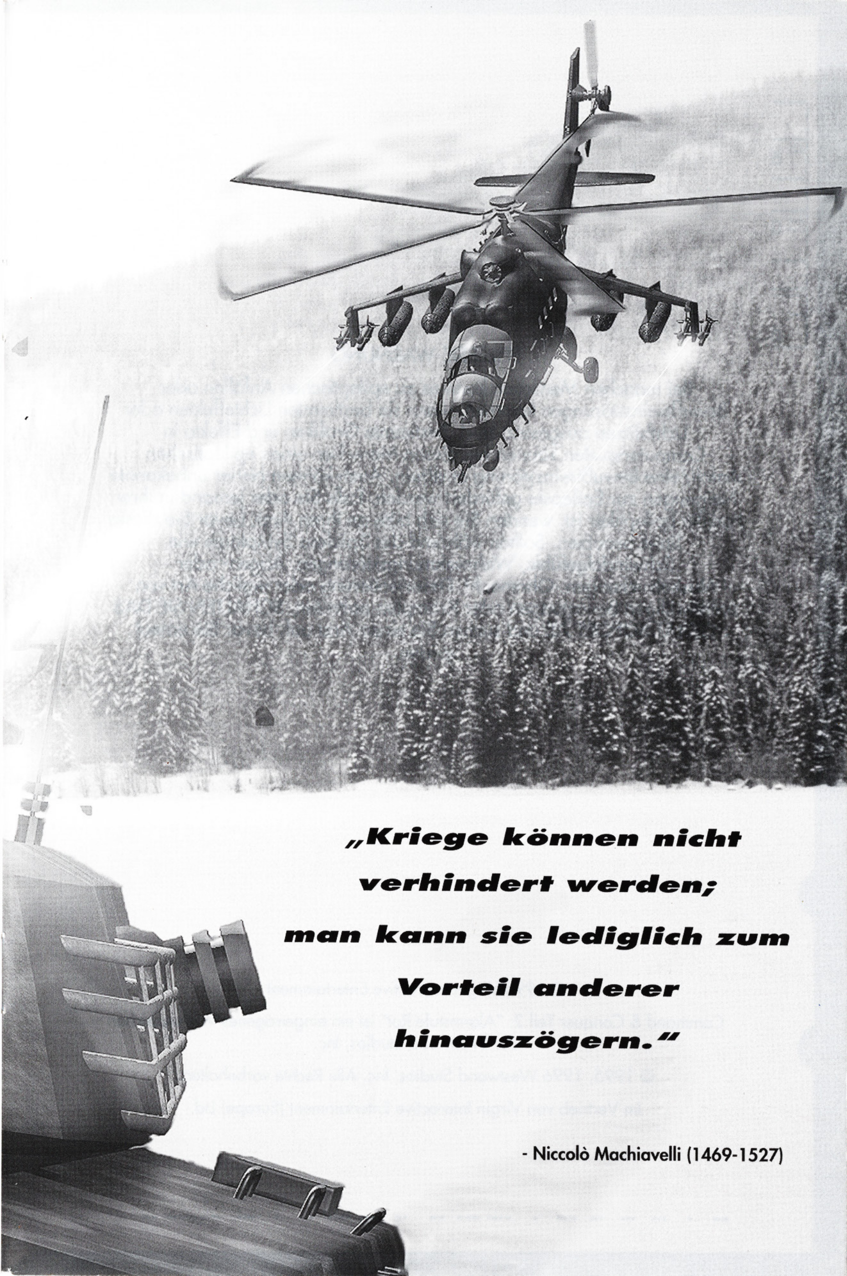
COMMAND & CONQUER™

Teil 2: ALARMSTUFE ROT



Westwood™ STUDIOS

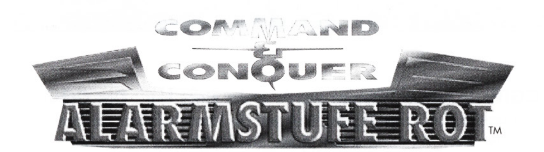



„Kriege können nicht
verhindert werden;
man kann sie lediglich zum
Vorteil anderer
hinauszögern."
- Niccolò Machiavelli (1469-1527)

EPILEPSIE-WARNUNG

Bei manchen Menschen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewußtseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten Lichteffekten oder Lichtblitzen ausgesetzt sind. Bestimmte Grafiken und Effekte in Computerspielen können bei diesen Menschen einen epileptischen Anfall/eine Bewußtseinsstörung auslösen. Auch können bisher unbekannte Neigungen zur Epilepsie gefördert werden. Falls Sie oder jemand in Ihrer Familie Epileptiker ist, wenden Sie sich bitte an Ihren Arzt, bevor Sie dieses Spiel benutzen. Sollten während des Spielens Symptome wie Schwindelgefühle, Wahrnehmungsstörungen, Augen- oder Muskelzuckungen, Ohnmacht, Desorientierung oder jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten, SCHALTEN SIE DAS GERÄT SOFORT AB und suchen Sie einen Arzt auf, bevor Sie erneut spielen.

Im Vertrieb von Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd.



INHALT

KENNE DEN FEIND 04
VOR DEM START 06
DAS SPIEL 09
STEUERUNG FÜR EXPERTEN 30
MEHRSPIELER-MODUS 36
INTERNET-GEFECHTE 36
GEBÄUDE DER ALLIIERTEN 48
EINHEITEN DER ALLIIERTEN 57
GEBÄUDE DER SOWJETS 67
EINHEITEN DER SOWJETS 76
EINE KURZE EINFÜHRUNG 86
HILFE BEI PROBLEMEN 110
PRODUKTSERVICE 117
DAS TEAM 118
BESETZUNG 119



www.westwood.com

www.vie.co.uk/vie

IDEOLOGIE: In seinen Träumen wurde Stalin eines klar.: Das Geburtsrecht des Sowjet-Imperiums ist die Eroberung der Welt und die Herrschaft über sie. Sein persönliches Geburtsrecht ist, den Verstand eines jeden Sowjet-Bürgers zu erobern und all sein Handeln zu bestimmen.

DERZEITIGES STAATSOBERHAUPT: Josef Stalin

AUSBREITUNG: Weite Teile der euro-asiatischen Landmasse. Kommandozentren wurden in Moskau, Kiew, Stalingrad, Khartum, Karachi und Da Nang lokalisiert.

MILITÄRISCHE STÄRKE: Cyborg-Vorräte übersteigen 14 Millionen Einheiten. Spezialeinheiten in den zivilen Zonen, die die Polizei und den NKVD einschließen, umfassen in etwa 7 Millionen Einheiten.



WIRTSCHAFTLICHE MACHT: Operatives Vermögen wird auf mehr als 486,2 Milliarden Schweizer Franken geschätzt.

POLITISCHES ANSEHEN: Da alle Sowjet-Bürger verpflichtet sind, der Kommunistischen Partei beizutreten, umfaßt das Agentennetz über 200 Millionen Personen, die bereits die Regierungen der meisten afrikanischen, indischen und asiatischen Regionen infiltriert haben. Mutmaßliche Hochburgen sind Mexico City und Vancouver.

VERBÜNDETE: Bund der Weltdemokraten, Verteidiger Asiens, Konsortium für mehr Freiheit

SIEHE AUCH: Henderson, D.K. und Chou, K.L.: "Sowjetische Terror-Aktivitäten"; Basti, L.: "Historische Verstöße gegen den Cyborg-Kriegsvertrag".

IDEOLOGIE: Sowjetische Aggressionen gegenüber allen Erste- und Zweite-Welt-Staaten zu unterbinden und die im "Cyborg-Kriegsvertrag" von Adelaide definierten Ideale umzusetzen.

DERZEITIGER ANFÜHRER: General Günter von Essling, Oberkommandie-render der Alliierten Streitkräfte.

SITZ: Vereintes Kommando-Hauptquartier in London, Bereich Nord: Oslo, Bereich Süd: Madrid.

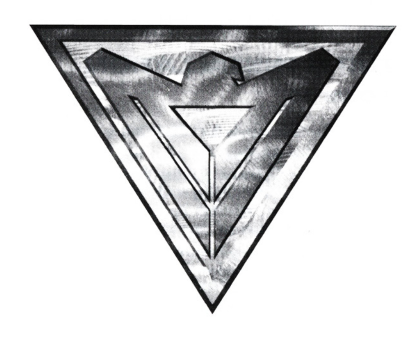
MILITÄRISCHE STÄRKE: Truppenstärke beläuft sich auf 3,4 Millionen Cyborgs. Spezialeinheiten, die freiwillige Guerilla-Truppen und Widerstandskämpfer beinhalten, umfassen zusätzliche 1,7 Millionen Einheiten. Bewaffnung: unterliegt der Geheimhaltung gemäß DEFCOM-Dokument 177 Absatz 4 der Alliierten Verteidigungsbestimmungen.

WIRTSCHAFTLICHE MACHT: Befriedigend. Details unterliegen der Geheimhaltung aufgrund der zahlreichen Regierungen und Währungen.

POLITISCHES ANSEHEN: Derzeit unzutreffend. Übt die Funktion einer Militär-Junta aus.

VERBÜNDETE: Vereinte Nationen

SIEHE AUCH: Einstein, Albert: "Geschichte der Alliierten Waffentechnologie"; Buro, M.: "Cyborg-Entwicklung auf dem zivilen und militärischen Sektor"; Fort, Charles A.: "F-Invasionen und Telemetrie".



SYSTEMANFORDERUNGEN

WINDOWS 95

- IBM- oder zu 100% kompatibler PC mit Pentium-CPU
- Windows 95, 8 MB RAM (16 MB dringend empfohlen)
- 1-MB-PCI- oder Local Bus-Grafikbeschleuniger-Karte (ISA-Karten werden nicht unterstützt), Farbmonitor
- Digital-Sound über eine von Windows 95 unterstützte Sound-Hardware
- Doublespeed-CD-ROM-Laufwerk (oder schneller), 40 MB freier Festplattenspeicher
- Modem mit 14.400 Baud (empfohlen: 28.800 Baud) Datenübertragungsrate für Modemspiele
- IPX-Netzwerk für Netzwerk-Spiele, Tastatur, Microsoft oder zu 100% kompatible Maus

INTERNET-ANFORDERUNGEN (NUR WINDOWS 95)

- Modem mit 28.800 Baud oder direkte Internet-Anbindung, TCP/IP-Verbindung über Winsock 1.1, 16 MB RAM

DOS

- IBM- oder zu 100% kompatibler PC mit 486/66 MHz oder schnellerer CPU
- MS-DOS 5.0 oder Windows 3.1
- 8 MB RAM (empfohlen: 16 MB)
- VGA- oder 256-Farb-MCGA-Grafikkarte & Farbmonitor
- Digital-Sound über Sound Blaster, Sound Blaster Pro, Sound Blaster 16, Sound Blaster AWE/32 oder zu 100% Sound Blaster-kompatible Soundkarten, sowie Gravis UltraSound, Gravis UltraSound MAX, Ensoniq Soundscape, Roland RAP-10, ESS Audiodrive, Microsoft Sound System, Gold Sound Standard oder Pro Audio Spectrum 16.
- Doublespeed-CD-ROM-Laufwerk (oder schneller), 40 MB freier Festplattenspeicher
- Modem mit 14.400 Baud (empfohlen: 28.800 Baud) Datenübertragungsrate für Modemspiele
- IPX-Netzwerk für Netzwerk-Spiele, Tastatur
- Microsoft- oder zu 100% kompatible Maus

SETUP & INSTALLATION

WINDOWS 95

Legen Sie eine der "Alarmstufe Rot"-CD-ROMs in Ihr CD-ROM-Laufwerk.

"Alarmstufe Rot" für Windows 95 nutzt das Autoplay-Feature, um Ihnen automatisch die Installations- und Spiel-Optionen zu präsentieren. Nach dem Einlegen einer der "Alarmstufe Rot"-CD-ROMs sollte der Autostart-Dialog erscheinen. Wenn Sie "Alarmstufe Rot" noch nicht auf Ihrem Rechner installiert haben, erhalten Sie hier die "Installieren"-Option. Klicken Sie sie an und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Für den Fall, daß das Autoplay-Feature von Windows 95 auf Ihrem Rechner nicht aktiv ist, sollten Sie "Alarmstufe Rot" starten, indem Sie auf den Start-Knopf klicken und "Ausführen" anwählen. Geben Sie als Dateipfad "D:\SETUP" ein (wenn Ihr CD-ROM-Laufwerk eine andere Kennung als "D:" hat, geben Sie bitte den richtigen Buchstaben ein) und klicken Sie auf "Ok". Folgen Sie dann

den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Sobald das Setup abgeschlossen ist, gelangen Sie zurück zu Windows. "Alarmstufe Rot" wird standardmäßig in das Verzeichnis C:\WESTWOOD\ALARM installiert.

DOS

Legen Sie eine der "Alarmstufe Rot"-CD-ROMs in Ihr CD-ROM-Laufwerk. Geben Sie von der DOS-Eingabeaufforderung "C:\>" ausgehend "D:" <RETURN> ein (wenn Ihr CD-ROM-Laufwerk nicht die Kennung "D:" hat, geben Sie bitte den richtigen Buchstaben ein). Geben Sie nun "SETUP" <RETURN> ein und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Wenn Sie die Voreinstellungen nicht verändern, wird "Alarmstufe Rot" in das Verzeichnis C:\WESTWOOD\ALARM installiert.

Hinweis: Wenn Sie die DOS-Version von "Alarmstufe Rot" auf einem System installieren, das unter Windows 95 läuft, folgen Sie bitte den Installationsanweisungen für die Windows-95-Version. Dadurch wird automatisch ein Eintrag für die DOS-Version im Startmenü (in der Westwood-Programmgruppe unter "Alarmstufe Rot") angelegt.

WINDOWS UND WINDOWS FOR WORKGROUPS V.3.1 & V.3.11

(DOS-Version)

Legen Sie eine der "Alarmstufe Rot"-CD-ROMs in Ihr CD-ROM-Laufwerk.

Wählen Sie im Windows-Programm-Manager das "Datei"-Menü. Wählen Sie hier "Ausführen". Geben Sie im folgenden Dialog "D:\SETUP" ein (wenn Ihr CD-ROM-Laufwerk eine andere Kennung als "D:" hat, geben Sie bitte den richtigen Buchstaben ein),und klicken Sie auf "Ok".

Folgen Sie von hier an den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Sobald das Setup-Programm abgeschlossen ist, gelangen Sie zu Windows zurück. Sie werden eine "Westwood"-Programmgruppe vorfinden, die Symbole für "Alarmstufe Rot" sowie für das Setup-Programm enthält.

Wenn Sie die Voreinstellungen nicht verändert haben, wurde "Alarmstufe Rot" in das Verzeichnis C:\WESTWOOD\ALARM installiert.

LADEANWEISUNGEN

WINDOWS 95

Legen Sie eine der "Alarmstufe Rot"-CD-ROMs in Ihr CD-ROM-Laufwerk. "Alarmstufe Rot" für Windows 95 nutzt das Autoplay-Feature, um Ihnen automatisch die Installations- und Spiel-Optionen zu präsentieren. Nach dem Einlegen einer der "Alarmstufe Rot"-CD-ROMs sollte der Autostart-Dialog erscheinen. Wenn Sie "Alarmstufe Rot" bereits installiert haben, erhalten Sie hier die "Spielen"-Option. Klicken Sie sie an, um das Spiel zu starten. Nun sehen Sie den Vorspann des Spiels.

Alternativ dazu können Sie "Alarmstufe Rot" starten, indem Sie auf den Start-Knopf klicken, und sich von dort aus über "Programme", "Westwood" und "Alarmstufe Rot" bis zum Symbol für die "Alarmstufe Rot"-Windows-95-Edition vorarbeiten.

DOS

Legen Sie eine der "Alarmstufe Rot"-CD-ROMs in Ihr CD-ROM-Laufwerk.

Geben Sie von der DOS-Eingabeaufforderung C:\ ein "CD \WESTWOOD\ALARM" <RETURN> ein, gefolgt von "RA" <RETURN>.

Wenn Sie die DOS-Version in ein anderes Verzeichnis installiert haben, wechseln Sie in dieses Verzeichnis und geben Sie dort zum Starten "RA" <RETURN> ein.

Hinweis: Wenn Sie die DOS-Version von "Alarmstufe Rot" auf einem System installiert haben, das unter Windows 95 läuft, sollten Sie den Autoplay-Dialog ignorieren und das Spiel stattdessen über das Startmenü aufrufen, indem Sie auf den Start-Knopf klicken, und sich von dort aus über "Programme", "Westwood" und "Alarmstufe Rot" bis zum Eintrag für die DOS-Version von "Alarmstufe Rot" vorarbeiten.

WINDOWS UND WINDOWS FÜR WORKGROUPS V.3.1 & V.3.11

(DOS-Version)

Legen Sie eine der "Alarmstufe Rot"-CD-ROMs in Ihr CD-ROM-Laufwerk. Doppelklicken Sie das "Alarmstufe Rot"-Symbol, das Sie in der Westwood-Programmgruppe im Programm-Manager finden.

DAS SPIEL

ANDERE ZEITEN, ANDERE KRIEGE . . .

Die Zeit: 1946; ein Jahr nach Ende des Zweiten Weltkriegs.

Der Ort: ein streng geheimes Forschungslabor des amerikanischen Militärs.

Das Projekt: Operation "Flashback", ein Zeitreise-Experiment unter Leitung von Professor Albert Einstein.

Das Ziel: Hitler in eine andere Zeitebene zu versetzen, um so den Zweiten Weltkrieg zu verhindern.

Einstein selbst reist mit der von ihm konstruierten Zeitmaschine zurück in die Vergangenheit, genau zu dem Zeitpunkt, an dem ein junger Adolf Hitler aus dem Gefängnis entlassen wird. In den wenigen Sekunden, die ihm dort zur Verfügung stehen, begrüßt er Hitler, reicht ihm die Hand, zieht ihn mit diesem Handschlag in das Energiefeld der Zeitmaschine und schleudert ihn damit aus der Zeitlinie hinaus, die er als "Realität" kennt. Unmittelbar danach wird er in seine Gegenwart zurückversetzt.

Und diese Gegenwart hat sich durch seinen massiven Eingriff in die Geschichte auch wirklich grundlegend geändert - wenn auch nicht ganz so, wie er es erwartet hat. In dieser "neuen" Realität hat es nie ein Großdeutsches Reich gegeben; auch der Zweite Weltkrieg hat nicht stattgefunden, wie geplant. Stattdessen sind weltweit kleinere Konflikte entbrannt, Nationen haben sich gegenseitig fast ausgerottet, und die Sowjetunion hat sich unter der uneingeschränkten Diktatur Josef Stalins über einen Großteil Europas ausgebreitet, zum Teil mit so brutaler Gewalt und so verheerenden Waffensystemen, daß die Menschheit schließlich einen Friedensvertrag schließen mußte, um ihr nacktes Überleben zu sichern.

Allerdings eine ungewöhnliche Art von Friedensvertrag: Im sogenannten "Cyborg-Kriegsvertrag" von Adelaide verpflichten sich alle Unterzeichnerstaaten (bis auf die Schweiz, Österreich, Zaire und Panama alle in der UN vertretenen Nationen), dem Schutz der Zivilbevölkerung und des menschlichen Lebens allgemein einen höheren Stellenwert einzuräumen als nationalen Interessen. Für den Fall kriegerischer Auseinandersetzungen wurden abseits der Ballungsgebiete weltweit Gefechtszonen markiert, in denen sich keine Zivilisten aufhalten dürfen. Eventuelle Gefechte werden dort mit automatisierten Waffensystemen sowie Kampfcyborgs ausgetragen, kurz als "Bots" bekannt. Die meisten Nationen sind dazu übergegangen, diese Gefechtszonen mit automatischen Farmen zu besiedeln, um das Land in Friedenszeiten nutzen zu können, ohne gegen den Cyborg-Kriegsvertrag zu verstoßen. Die Steuerzentralen dieser Autofarmen und ihrer Farmbots befinden sich weit weg, innerhalb der zivilen Zonen und ihrer Städte.

Die einzigen Menschen, die sich innerhalb der Gefechtszonen aufhalten dürfen, sind Stabsoffiziere (von denen die meisten es allerdings vorziehen, die Bots von den sicheren zivilen Zonen aus zu führen) und sogenannte Freiwillige, meist Söldner oder überzeugte Patrioten, die in den Cyborggefechten Sonderaufträge erfüllen. Seit der Indienststellung der Spezial-Bots für Spionage- und Diebstahlszwecke ist der Bedarf an Freiwilligen allerdings stark zurückgegangen.

In diese Welt wird Einstein nun versetzt - und Sie mit ihm. . .

WÄHLEN SIE IHRE SEITE: ALLIIERTE ODER SOWJETS

In "Alarmstufe Rot" können Sie sich als Stabsoffizier auf die Seite einer der beiden Mächte schlagen: auf die Seite der Alliierten, die aus einer Handvoll freier europäischer Staaten bestehen, die gegen Stalin kämpfen, oder auf die der Sowjets, einer gewaltigen Kriegsmaschinerie, deren Ziel die Herrschaft über den gesamten Kontinent ist.

Wählen Sie die Alliierten, und Sie kämpfen gegen das Sowjet-Imperium. Wählen Sie die Sowjets, und Sie bekämpfen die Alliierten. Die beiden Seiten sind vollkommen unterschiedlich, haben verschiedene Stärken und Schwächen, verschiedene Einheiten, Technologien, und Philosophien, was den Krieg angeht. Zudem wird sich der weitere Lauf der Geschichte sehr unterschiedlich gestalten, je nachdem, wie Sie sich entscheiden.

Wenn Sie das Spiel zum ersten Mal laden, gelangen Sie direkt ins Spiel. Wenn Sie die Sowjet-CD eingelegt haben, beginnen Sie auf der Seite der Sowjets. Wenn Sie die Alliierten-CD eingelegt haben, gelangen Sie in die erste Alliierten-Mission.

Wenn Sie ein neues Spiel beginnen, werden Sie gefragt, für welche Seite Sie spielen möchten. Klicken Sie einfach Ihre Seite an, und das Spiel wird beginnen. Je nachdem, für welche Seite Sie sich entschieden haben, werden Sie möglicherweise gebeten, die CD-ROM zu wechseln.



ALLIIERTE



DAS HAUPTMENÜ



SOWJETS

DAS HAUPTMENÜ

Wenn Sie das Spiel zum ersten Mal starten, wird Ihnen zuerst der (übrigens sehr sehenswerte) Vorspann von "Alarmstufe Rot" gezeigt. Danach beginnt das eigentliche Spiel. Von nun an gelangen Sie nach dem Laden direkt ins Hauptmenü.

NEUES SPIEL STARTEN

Wählen Sie diese Option, um ein neues Spiel zu starten. Als erstes müssen Sie sich nun einen Schwierigkeitsgrad aussuchen, und danach die Seite, für die Sie spielen möchten: Alliierte oder Sowjets. Wenn Sie ein neues Spiel starten, wird der Vorspann nicht nochmal gezeigt.

SCHWIERIGKEITSSTUFE

Es gibt drei verschiedene Schwierigkeitsgrade, die das Gleichgewicht der Mächte im Spiel beeinflussen. Wir empfehlen Ihnen die "Normal"-Einstellung. Wenn Sie das Spiel aber zu einfach oder zu schwierig finden, wählen Sie bitte einen der beiden anderen Schwierigkeitsgrade. Der Schwierigkeitsgrad kann „NUR" zu Beginn eines neuen Spiels ausgewählt werden - zwischen zwei Missionen können Sie ihn nicht mehr verändern.

Je nachdem, welchen Schwierigkeitsgrad Sie gewählt haben, sind Ihre Einheiten und Gebäude billiger oder teurer in der Produktion, bewegen sich und feuern schneller oder langsamer. Für Ihre Gegner wird es entsprechend genau anders herum sein.

INTERNET

Wählen Sie diese Option, um mit "Westwood Chat" online zu gehen und übers Internet zu spielen (nur Windows 95, siehe Seite 38).

EINSATZ LADEN

Wenn Sie eine gespeicherte Mission weiterspielen möchten, wählen Sie diese Option (wie Sie einen Einsatz speichern können, steht auf Seite 26).



DAS MENÜ "LADEN"

In diesem Menü (Bild oben) können Sie auf die Pfeile nach oben und unten klicken, um durch alle gespeicherten Missionen zu scrollen. Wählen Sie eine Mission per Mausklick aus und klicken Sie dann mit der linken Maustaste auf „LADEN".

MEHRSPIELER-MODUS

Durch diese Option können Sie über ein Netzwerk (falls vorhanden) oder eine serielle Rechnerverbindung (Nullmodem oder Modem) gegen andere Spieler antreten. Außerdem können Sie hier Einzelgefechte gegen Computergegner austragen, sogenannte "Geplänkel". Lesen Sie hierzu bitte im Kapitel "Mehrspieler-Gefechte" ab Seite 38 nach.

VORSPANN WIEDERHOLEN

Wenn Sie den Vorspann nochmal sehen möchten, klicken Sie hier.

SPIEL BEENDEN

Wählen Sie diese Option, um in das Betriebssystem zurückzugelangen, von dem aus Sie "Alarmstufe Rot" gestartet haben.

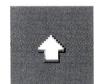
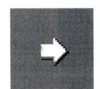
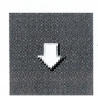
GRUNDSÄTZLICHES ZUR STEUERUNG

Die Steuerung von "Alarmstufe Rot" erlaubt es, all ihre Einheiten und Gebäude mit wenigen Mausklicks punktgenau einzusetzen. Wenn Sie an die Bedienung von Windows per Maus gewöhnt sind, wird Ihnen die Bedienung von "Alarmstufe Rot" leicht von der Hand gehen. Mit der Maus bewegen Sie den Mauszeiger über den Bildschirm, und je nachdem, was Sie anklicken, können Sie Einheiten Befehle erteilen, Gebäude errichten, angreifen, reparieren und eine Reihe anderer Tätigkeiten ausüben.

Grundsätzlich gilt: Ein Klick mit der linken Maustaste bestätigt Befehle, ändert Modi oder wählt Einheiten und Gebäude. Die rechte Mausttaste hält Vorgänge an, bricht sie ab oder hebt Auswahlen auf.

ÜBER DAS SCHLACHTFELD SCROLLEN

Um den Bildausschnitt in einen anderen Bereich Ihres Schlachtfeld zu scrollen, bewegen Sie den Mauszeiger an den Rand des Spielfelds. Der Mauszeiger verwandelt sich dann in einen gefüllten weißen Pfeil, und der Bildausschnitt bewegt sich in die Richtung des Pfeils. Befinden Sie sich bereits am äußersten Rand eines Spielfelds, verwandelt sich der Cursor in einen durchgestrichenen Pfeil, was bedeutet, daß es in dieser Richtung nicht weiter geht.

SCROLL-PFEILE





DURCHGESTRICHENE PFEILE

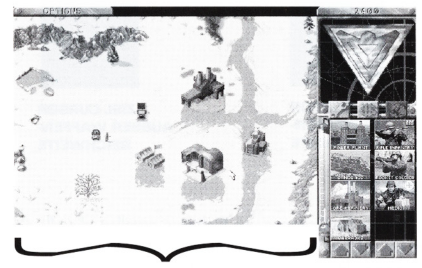
BEFEHLE AN IHRE TRUPPEN GEBEN

Um Ihren Einheiten Anweisungen zu erteilen, klicken Sie mit der linken Maustaste erst die Einheit an und dann auf den Punkt des Spielfeldes, an den sich die gewählte(n) Einheit(en) begeben soll(en). Befindet sich der Mauszeiger über einem potentiellen Angriffsziel, verwandelt er sich in den Zielcursor (siehe nächste Seite). Wenn Sie nun links-klicken, geben Sie den Befehl zum Angriff. Ansonsten macht sich die Einheit auf den Weg zum angegebenen Punkt, es sei denn, das ist unmöglich (z.B. mitten in eine Klippe oder auf einen Baum). In einem solchen Fall nähert sie sich dem angegebenen Punkt so weit es geht.

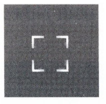
In der Luft befindliche Flugeinheiten können Sie mit Hilfe des "Gummiband"-Rahmens anwählen (siehe Gruppen-Einsätze). So können Sie ihnen neue Anweisungen geben, ihren Zustand überprüfen etc.

Um den Befehls-/Angriffs-Modus (wie auch jeden anderen Modus) des Mauszeigers aufzuheben, klicken Sie mit der rechten Maustaste. Ihre Einheit ist dann auch nicht mehr angewählt. Die Einheit führt ihre bestehenden Anweisungen weiter aus. Um eine Einheit anzuhalten, wählen Sie sie an und weisen Sie ihr ein neues Ziel zu oder drücken Sie die "S"-Taste ("S" wie STOP).

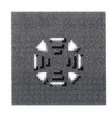
DER BILDSCHIRM IM SPIEL



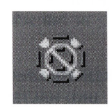
Das Spielfeld



AUSWAHL-CURSOR



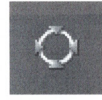
BEWEGUNGS-CURSOR



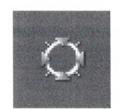
DURCHGE-STRICHENER-CURSOR

DIE ZIELCURSOR

In "Alarmstufe Rot" gibt es zwei Zielcursor. Der Unterschied zwischen den beiden ist nicht groß, aber recht hilfreich. Je nachdem, welchen Cursor Sie bekommen, wissen Sie, ob sich ein Angriffsziel in Schußreichweite einer Einheit befindet, oder ob die Einheit sich erst näher an das Ziel heranbewegen muß. Das wird später im Spiel im Umgang mit Einheiten mit größerer Reichweite sehr wichtig. Bitte beachten Sie, daß diese Information nur gegeben werden kann, wenn Sie nur eine einzige Einheit angewählt haben.



ZIEL-CURSOR IN WAFFEN-REICHWEITE



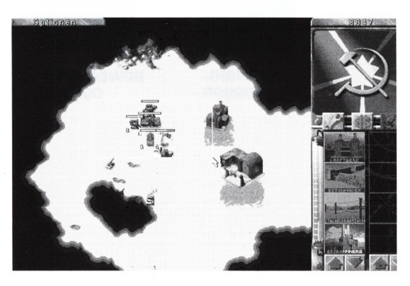
ZIEL-CURSOR AUSSER WAFFEN-REICHWEITE

GRUPPEN-EINSÄTZE

Um Zeit zu sparen, können Sie Gruppen von Einheiten erstellen, die alle ein- und denselben Befehl erhalten. Um ein solches Team zusammenzustellen, drücken Sie die linke Maustaste und halten Sie sie gedrückt. Ziehen Sie die Maus nun an einen anderen Punkt des Bildschirms und lassen Sie die Maustaste los. Alle in dem entstandenen Rechteck befindlichen Einheiten werden angewählt. Ihren Befehl geben Sie der Gruppe so, wie sie auch einer einzelnen Einheit einen Befehl erteilen würden. Verschiedenen Einheiten hören auf unterschiedliche Befehle. Sollte sich z.B. in einer Gruppe von Cyborgs ein Mechanobot befinden, und Sie geben den Befehl zum Angriff auf eine feindlichen Einheit, so wird er ihn nicht befolgen - er hat schließlich keine Waffe und ist auch nicht zum Kämpfen gebaut.

KLICKEN SIE LINKS UND HALTEN SIE DIE MAUSTASE GEDRÜCKT

ZIEHEN SIE DEN MAUSZEIGER ÜBER DIE GEWÜNSCHTEN EINHEITEN



AUSWAHL EINES TEAMS

DER SCHATTEN

Wenn Sie eine neue Mission beginnen, ist der größte Teil des Spielfeld zu Beginn von einer dunklen Fläche verdeckt. Sie kennzeichnet die Bereiche des Spielfelds, die Sie noch nicht erforscht haben. Wenn Sie eine Ihrer Einheiten auf diesen Schatten zu bewegen, wird ein mehr oder weniger großer Teil der darunterliegenden Landschaft sichtbar - je nachdem, wie weit die jeweilige Einheit sehen kann. Sie können Einheiten anweisen, tief in den Schatten vorzudringen und so einen größeren Teil des Gefechtsfeldes zu erforschen. Einige Gebäude und Einheiten sind in der Lage, den Schatten wiederherzustellen und so Ihre Aufklärungsarbeit zunichte zu machen. Zudem können Sie natürlich nicht sehen, was dort gerade vor sich geht.

DAS SEITENMENÜ

Das Seitenmenü verschafft Ihnen Zugriff auf Informationen und Anweisungen, die nicht direkt mit Ihren Cyborgtruppen zu tun haben. Mit seiner Hilfe können Sie Einheiten und Gebäude bauen lassen, eine Landkarte ansehen (wenn Sie eine Radarstation oder einen Navigationssatelliten haben), und außerdem können Sie stets ablesen, wieviel Energie Ihre Basis gerade produziert und wieviel sie benötigt.

In der Windows-95-Fassung von "Alarmstufe Rot" ist das Seitenmenü stets eingeblendet und kann nicht weggeschaltet werden. In der DOS-Version können Sie es je nach Bedarf öffnen und schließen. Vom Spiel aus können Sie das Seitenmenü aufrufen, indem Sie auf den Seitenmenü-Knopf oben rechts im Bild klicken. Klicken Sie ihn nochmal an, verschwindet das Seitenmenü wieder. Wenn Sie über einen Bauhof verfügen, wird das Seitenmenü automatisch geöffnet. Die Geld-Anzeige befindet sich oberhalb des Seitenmenü-Knopfs unter Windows 95 und links von ihm unter DOS. Sie gibt an, wieviel Geld Sie haben, um Ihre Basis und Truppen zu vergrößern. Lesen Sie hierzu auch den Abschnitt über Erz und Erzgewinnung. Dort finden Sie Informationen über Geld und wie man es verdient (Seite 21).



GELD-ANZEIGE

SCHATTEN

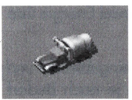
SEITENMENÜ

GEÖFFNETES SEITENMENÜ

DER AUFBAU IHRER BASIS

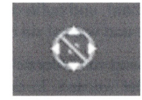
Der Aufbau sowie die ständige Pflege und Verteidigung Ihrer Basis sind für den Erfolg vieler Missionen ausschlaggebend. Die Basis ist für das Sammeln von Ressourcen (mit Hilfe der Erz-Raffinerie und ihres Erztransporters), den Bau von Einheiten und für die Verteidigung unerläßlich.

Um mit dem Aufbau Ihrer Basis beginnen zu können, müssen Sie einen Bauhof haben. Ist dessen Standort nicht bereits zu Beginn einer Mission festgelegt, müssen Sie das Mobile Baufahrzeug (MBF) aussenden. Lassen Sie es an den Ort fahren, den Sie für geeignet halten und stellen Sie den Mauszeiger über das MBF. Nun verwandelt sich der Mauszeiger in den Einsatzcursor. Zu allen Seiten des MBFs muß genügend Platz sein, damit Sie den Bauhof errichten lassen können. Sollten Sie versuchen, den Bauhof an einem Ort zu errichten, der zu klein ist, so wird der Einsatzcursor durchgestrichen sein - der Bauhof kann nicht errichtet werden. Ist genügend Platz vorhanden, klicken Sie links, wenn der Einsatzcursor erscheint. Das MBF wird dann in Windeseile zu einem Bauhof erweitert.

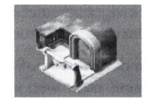


MBF

EINSATZ-CURSOR



DURCHGESTRICHENER EINSATZCURSOR



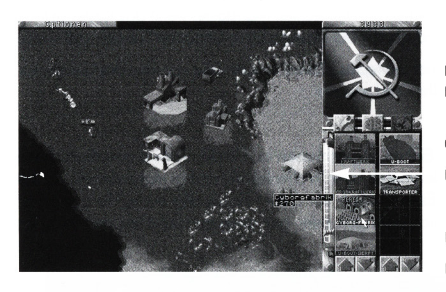
BAUHOF

In der DOS-Version öffnet sich das Seitenmenü, sobald der Bauhof fertig ist. Unter Windows 95 füllt sich das Seitenmenü mit Symbolen und wird aktiv. In der großen Fläche oben im Seitenmenü sehen Sie das Symbol der Seite, für die Sie kämpfen. Später befindet sich hier die Landkarte, sobald Sie eine Radarstation gebaut haben (und genug Strom erzeugen, um sie zu versorgen).

DER BAU VON EINHEITEN UND GEBÄUDEN

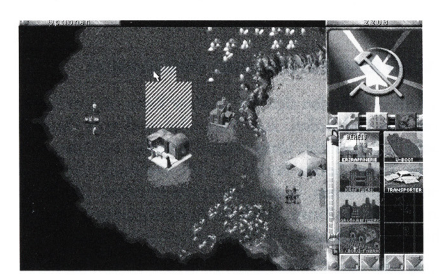
Unterhalb des Radars befinden sich drei in einer Reihe angeordnete Knöpfe. Diese sind zum Reparieren von Gebäuden, zum Verkaufen und zum Umschalten der Landkarte (siehe auch Seite 23) gedacht. Unter diesen Knöpfen befinden sich zwei Spalten von Symbolen. In der linken Spalte finden Sie alle Gebäude, die Sie durch Ihren Bauhof errichten lassen bauen können, in der rechten alle Einheiten. Die Pfeile oben und unten an diesen Spalten erlauben es Ihnen, durch die Symbolanzeigen zu scrollen, wenn Sie mehr als vier verschiedene Gebäude oder Einheiten bauen können.

Um ein Gebäude oder eine Einheit bauen zu lassen, klicken Sie mit der linken Maustaste auf das entsprechende Symbol. Der Bau nimmt etwas Zeit in Anspruch, was durch den Schatten über dem Symbol angezeigt wird. Die Kosten für das Gebäude oder die Einheit werden automatisch von Ihrem Etat (Geld-Anzeige) abgezogen. Sie können nur eine Einheit von jeder Klasse und ein Gebäude zur gleichen Zeit herstellen. Stellen Sie den



Mauszeiger über ein Symbol, ohne zu klicken, und es wird angezeigt, um was für eine Einheit oder ein Gebäude es sich handelt und wieviel die Herstellung kostet.

Wenn der Bau eines Gebäudes abgeschlossen ist, erscheint das Wort FERTIG über dem Symbol des Gebäudes. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf das Symbol, und der Mauszeiger verwandelt sich auf dem Schlachtfeld in ein Plazierungsraster. Das Raster zeigt Ihnen genau an, wieviel Platz das Gebäude auf dem Spielfeld einnehmen wird. Bewegen Sie das Raster an die Stelle, an der das Gebäude stehen soll. Dort klicken Sie mit der linken Maustaste, und das Gebäude wird errichtet. Hierzu muß das Raster komplett weiß sein. Ist ein Teil des Rasters rot, bedeutet das, daß dieser Teil des Spielfelds für den Bau von Gebäuden ungeeignet oder blockiert ist. Sie können das Gebäude hier nicht errichten.



PLAZIERUNG MÖGLICH

Während das Plazierungsraster aktiv ist, können Sie nichts anderes bauen lassen. Sie müssen das fertige Gebäude entweder auf dem Spielfeld plazieren oder das Plazieren abbrechen. Klicken Sie zum Abbrechen mit der rechten Maustaste, wenn das Raster aktiv ist. Das Raster wird verschwinden, und die FERTIG-Anzeige beim Gebäude-Symbol wird wieder erscheinen.

Wenn Sie jetzt nochmal mit rechts klicken, machen Sie den Bau des Gebäudes rückgängig, und Sie bekommen Ihr Geld erstattet.

Wenn der Bau einer Einheit abgeschlossen ist, tritt diese aus dem entsprechenden Gebäude (Cyborgfabrik, Hundezwinger oder Waffenfabrik) und ist einsatzbereit. Sie müssen sie also nicht erst plazieren. Es ist sinnvoll, vor diesen Gebäuden etwas Platz zu lassen, damit sich die Einheiten dort nicht drängen oder gar anderen Einheiten den Weg nach draußen versperren.

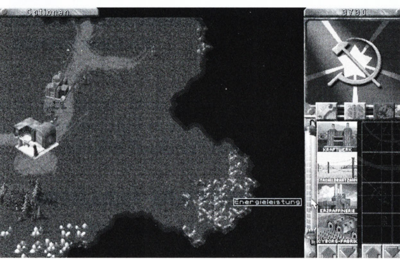


PLAZIERUNG UNMÖGLICH

ENERGIE

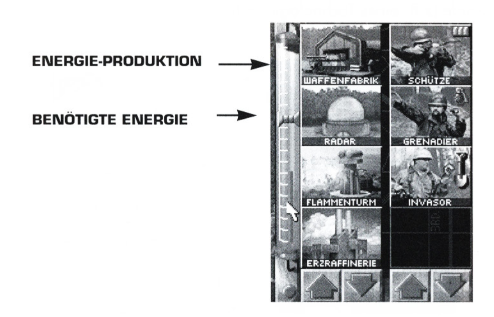
Links von den Bau-Symbolen befindet sich ein schmaler Balken mit einem horizontalen Zeiger. Haben Sie ein Auge auf ihn, es ist Ihr Energie-Balken. Jedes Gebäude, das Sie auf dem Spielfeld plazieren, benötigt Energie. Zu wissen, wieviel Energie Sie haben und wieviel Sie davon verbrauchen, ist sehr wichtig.

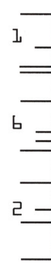
Der horizontale Zeiger gibt an, wieviel Energie die Basis benötigt, um optimal zu funktionieren, der vertikale Balken gibt an, wieviel Energie derzeit von Ihrer Basis erzeugt wird. Ist dieser Balken orange, bedeutet das, daß Ihre Basis nicht genügend Energie hat! Ist er grün, erzeugt Ihre Basis hingegen genügend Energie, um alle Gebäude optimal zu versorgen.



NORMALE ENERGIE

Zuwenig Energie führt zu Schäden an den Gebäuden, verlangsamt den Bau neuer Einheiten und Gebäude, führt zur Abschaltung des Radars sowie einiger High-Tech-Verteidigungsanlagen der Basis. Kraftwerke sind ein gutes Ziel, wenn Ihr Gegner Verteidigungsanlagen hat, die Sie nicht knacken können. Ohne Energie hat Ihr Gegner auch keine Informationen, er kann nur langsam reagieren und seine Basis schlecht verteidigen.





DAS SPIEL



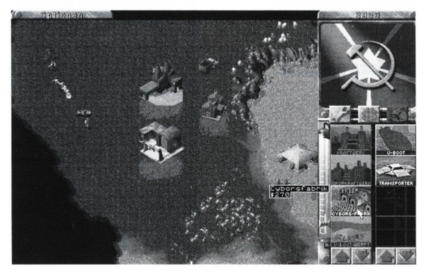
ZUWENIG ENERGIE

Wieviel Energie von einem Kraftwerk erzeugt wird, hängt von seinem Zustand ab. Sorgen Sie dafür, daß all Ihre Kraftwerke immer in Top-Zustand sind, oder Sie könnten in einem sehr unpassenden Moment einen "Blackout" erleiden.

ZUSÄTZLICHE EINHEITEN BAUEN

Wenn Sie einen Bauhof und genügend Geld haben, können Sie eine Cyborgfabrik errichten, in der Sie Infanterie-Roboter herstellen können. Zu Beginn ist die Auswahl an Einheiten, die Sie ausbilden können, sehr begrenzt. Je mehr Missionen Sie gewinnen, desto mehr verschiedene Technologien werden Ihnen zugänglich, und desto mehr verschiedene Einheiten können Sie produzieren.

Im Laufe des Spiels werden Sie die Möglichkeit bekommen, eine Waffenfabrik zu bauen. In ihr können Sie wiederum neue und stärkere Einheiten wie Minenleger, Raketen und sogar Panzer bauen lassen. Denken Sie bitte daran, daß die eben genannten Einheiten nicht auf beiden Seiten verfügbar sind, und daß einige Einheiten erst durch den Bau weiterer Gebäude (z.B. eines Technologiezentrums oder einer Radarstation) verfügbar werden.



Bau einer Cyborgfabrik

BAUEN SIE EINE CYBORGFABRIK

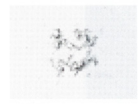
GELD VERDIENEN: ERZ UND EDELSTEINE

Es gibt zwei Arten von Rohstoffen, die Sie sammeln können, um Geld zu verdienen. Erz und Edelsteine. Erz finden Sie in viele Gegenden; Edelsteine sind da weit seltener. Edelsteine sind wertvoller als Erz, also sammeln Sie sie, bevor es Ihre Gegner tun. Das funktioniert genau wie der Abbau von Erz.

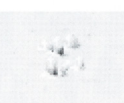
Rechts oben im Bild ist die Geld-Anzeige. Hier können sie ablesen, wieviel Geld Ihnen für den Bau neuer Einheiten und Gebäude zur Verfügung steht. Ihr Vermögen verringert sich durch den Bau von Einheiten und Gebäuden, und es erhöht sich durch den Verkauf von Gebäuden, das Abliefern von Erz bei der Erz-Raffinerie oder das Aufsammeln einer Geldkiste.

Um Geld zu verdienen, müssen Sie Erz (und Edelsteine) sammeln. Dazu benötigen Sie eine Erz-Raffinierie und einen Erztransporter. Jede Raffinerie, die Sie bauen, hat als Grundausstattung einen Erztransporter. Wenn Sie es für erforderlich halten, können Sie allerdings weitere Transporter bauen, um das Sammeln zu beschleunigen. Sobald der Bau der Raffinerie abgeschlossen ist, plazieren Sie sie an einem geeigneten Ort. Je dichter Ihre Raffinerie an einem Erzvorkommen steht, desto kürzere Wege müssen die Erztransporter zurücklegen, und desto schneller verdienen Sie Geld.

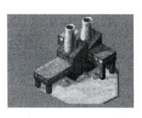
Wenn Sie die Raffinerie plazieren, erscheint gleichzeitig der Erztransporter. Der Transporter macht sich automatisch auf den Weg zum nächsten sichtbaren Erzvorkommen und beginnt mit dem Sammeln des Erzes. Solange es in diesem Vorkommen noch Erz gibt, wird der Transporter nach der Ablieferung in der Raffinerie hierher zurückkehren, um sie zu sammeln. All dies geschieht automatisch. Sie können dem Transporter allerdings ein anderes Vorkommen zuweisen, wenn Sie dies für nötig halten.



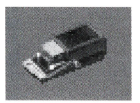
ERZ



EDELSTEINE



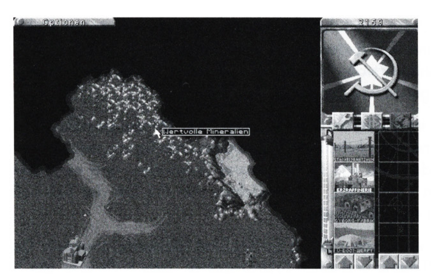
EDELSTEIN-RAFFENERIE



ERZ-TRANSPORTER

Wenn es zum Zeitpunkt der Plazierung der Erz-Raffinerie im sichtbaren Bereich des Spielfelds kein Erzvorkommen gibt, erscheint der Erztransporter bei der Raffinerie - und bleibt dort auch. Schnappen Sie sich also eine Ihrer Einheiten und erkunden Sie die Gegend, bis Sie ein Erzvorkommen finden. Haben Sie eins gesichtet, wählen Sie den Transporter durch einen Links-Klick an und stellen Sie den Mauszeiger über das Erz. Der Mauszeiger verwandelt sich nun in einen Angriffs-Cursor. Da der Erztransporter

nicht bewaffnet ist, heißt das für ihn, daß er anfangen soll, hier Erz abzubauen. Klicken Sie nochmal links, und der Transporter macht sich auf den Weg. Die restliche Abwicklung erledigt er von selbst - Sie müssen ihn also nicht ständig hin- und herschicken.



ZUWEISEN EINES ERZVORKOMMENS

Sie können den Erztransporter zur sofortigen Rückkehr zur Basis zwingen, indem Sie ihn anwählen und den Mauszeiger dann auf die Raffinerie stellen. Der Mauszeiger verwandelt sich in einen Cursor aus drei grünen Pfeilen, was für den Transporter bedeutet, daß er das bisher gesammelte Erz sofort abzuliefern hat. Klicken Sie nun noch einmal mit der linken Maustaste auf die Raffinerie, und der Befehl wird ausgeführt. Haben Sie es sich anders überlegt, klicken Sie einfach mit rechts, und die Auswahl des Transporters wird aufgehoben.



ZURÜCKBEORDERN DES ERZTRANSPORTERS

Hinweis: Wenn Sie den Erztransporter einfach irgendwo hinbeordern und ihm nicht befehlen, Erz abzubauen, dann wird er das auch nicht tun. Erreicht er sein Ziel, hält er dort an, und der Cyborg-Fahrer betrinkt sich vor Langeweile sinnlos mit

Hydraulikflüssigkeit. Das automatische Sammeln von Erz findet nur dann statt, wenn Sie zum ersten Mal eine Erz-Raffinerie bauen und sich im sichtbaren Spielfeldbereich auch Erz befindet.

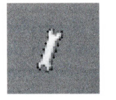
ACHTEN SIE AUF IHREN ERZTRANSPORTER!

Es gibt nichts Nachlässigeres, als seinen Transporter nicht im Auge zu behalten! Beim Sammeln von Erz fährt der nämlich auch rücksichtslos in feindliches Territorium. Er ist das schwächste Glied der Kette, die Sie mit Geld versorgt. Halten Sie die Augen offen!

DAS EINNEHMEN FEINDLICHER GEBÄUDE

Im Laufe des Spiels wird eine ganz besondere Infanterie-Einheit verfügbar - der Invasor. Invasoren können sich nicht selbst verteidigen. Sie werden gebaut, um feindliche Gebäude einzunehmen. Um einem Invasor die entsprechende Anweisung zu geben, wählen Sie ihn an (Links-Klick) und stellen Sie den Mauszeiger über das feindliche Gebäude, das Sie einnehmen möchten. Handelt es sich dabei um ein Gebäude, das Sie auch einnehmen können, so verwandelt sich der Mauszeiger in einen der zwei möglichen Einnahme-Cursor. Ist der Cursor rot, so wird der Invasor das Gebäude beschädigen, aber nicht übernehmen. Ist das Gebäude schwer beschädigt (Statusanzeige im roten Bereich), erhalten Sie den grünen Einnahme-Cursor. Das bedeutet, daß der Invasor das Gebäude übernehmen kann. Klicken Sie mit der linken Maustaste, wenn Sie möchten, daß der Invasor in das Gebäude eindringen soll. Ist der Invasor erfolgreich, wird das Gebäude entweder schwer beschädigt, oder es wechselt die Farbe und untersteht ab diesem Augenblick Ihrem Kommando. Wenn Sie ein Gebäude eingenommen haben, ist es ab diesem Augenblick ein Bestandteil Ihrer Basis. Sie können weitere Gebäude daran anbauen, es einsetzen oder verkaufen oder es einfach herumstehen lassen - immerhin kann Ihr Gegner jetzt erst mal nichts mehr mit ihm anfangen. Je nachdem, was für ein Gebäude Sie übernommen haben, können Sie Einheiten bauen, die Ihnen normalerweise nicht zur Verfügung stehen. Ihr Gegner wird möglicherweise versuchen, das Gebäude zurückzuerobern. Wenn Sie von diesem Bauwerk aus keine Angriffe planen, sollten Sie es entweder verteidigen oder es schnell zu Geld machen.

GEBÄUDE REPARIEREN



Um ein beschädigtes Gebäude zu reparieren und so seine volle Leistungsfähigkeit wiederherzustellen, klicken Sie mit der linken Maustaste auf den Schraubenschlüssel im Seitenmenü. Der Mauszeiger verwandelt sich auf dem Spielfeld nun in einen silbernen Schraubenschlüssel. Klicken Sie das Gebäude, das repariert werden soll, mit der linken Maustaste an. Um die Reparaturarbeiten zu unterbrechen, klicken Sie es erneut mit der linken Maustaste an.

Die Reparaturen beginnen sofort, wenn Sie ein Gebäude angeklickt haben, und die Kosten für die Reparatur werden nach und nach von Ihrem Konto abgezogen. Mehrere Gebäude können gleichzeitig repariert werden. Klicken Sie mit der rechten Maustaste, wenn Sie den Reparatur-Modus des Mauszeigers aufheben möchten. Um die Reparaturarbeiten an einem Gebäude einzustellen, klicken Sie es mit der linken Maustaste an, während der Cursor im Reparatur-Modus ist.

Invasoren kennen sich zwangsläufig hervorragend mit defekten Gebäuden aus und können ebenfalls zur Reparatur beschädigter Gebäude eingesetzt werden. Wählen Sie hierzu einen Ihrer Invasoren an und stellen Sie den Mauszeiger über ein beschädigtes Gebäude. Klicken Sie nun mit der linken Maustaste, und der Invasor betritt das Gebäude - und bringt es mit einem Schlag wieder in Bestzustand! Dabei verlieren Sie allerdings den Invasor. Das mag ärgerlich sein, aber es ist mit Sicherheit besser, als z.B. den Bauhof bei einem feindlichen Angriff zu verlieren.



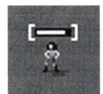
VERKAUFEN VON GEBÄUDEN / EINHEITEN

Um ein Gebäude zu verkaufen, klicken Sie auf das "$"-Zeichen im Seitenmenü. Der Mauszeiger verwandelt sich nun in ein goldenes "$"-Zeichen. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf das Gebäude. Nun wird es in Windeseile abgebaut, und Sie erhalten die Hälfte der Kosten für den Bau des Gebäudes zurückerstattet. Für den Fall, daß ein Gebäude stets zusammen mit einem zugehörigen Fahrzeug gebaut wird (z.B. die Raffinerie), erhalten Sie die Hälfte der Baukosten für das Gebäude abzüglich der vollen Kosten für das Fahrzeug erstattet.

SEHEN SIE SICH VOR! Solange der Mauszeiger im "$"-Modus ist, verkaufen Sie jedes Gebäude, das Sie anklicken. Um den Verkaufs-Modus aufzuheben, klicken Sie mit der rechten Maustaste.

Um ein Fahrzeug oder ein Fluggerät zu verkaufen, schicken Sie es in eine Werkstatt. Befindet sich die Einheit auf der Werkstatt-Plattform, klicken Sie sie mit dem grünen "$"-Cursor an. Infanterie- und Marine-Einheiten können nicht verkauft werden.

ÜBERPRÜFUNG



Um den Zustand einer Einheit oder eines Gebäudes zu überprüfen, wählen Sie sie/es mit der linken Maustaste an, während sich der Mauszeiger im normalen Auswahl-Modus befindet. Zur Sicherheit können Sie vorher rechts klicken, um einen eventuell gewählten anderen Modus aufzuheben. Ein grüner Balken weist auf einen guten Zustand hin, gelb auf einen bedenklichen. Ist der Balken rot, bedeutet das, daß die Einheit/das Gebäude kurz vor der Zerstörung steht. Einheiten, deren Zustandsbalken im gelben oder

roten Bereich ist, funktionieren nicht so gut wie Einheiten in einwandfreiem Zustand. Das äußert sich durch längere Produktionszeiten, niedrigere Geschwindigkeit und eine ganze Reihe weiterer negativer Effekte. In späteren Missionen können Sie eine Werkstatt bauen, um beschädigte Einheiten zu reparieren.

Einige Einheiten haben eine begrenzte Transportkapazität oder einen begrenzten Munitionsvorrat, der durch eine Reihe von Kästchen links unterhalb der Einheit angezeigt wird, wenn Sie die Einheit anwählen. So können Sie auf einen Blick feststellen, wie voll die Einheit derzeit beladen ist. Sind alle Kästchen gefüllt, ist die Einheit voll beladen.

REPARIEREN UND BEWAFFNEN VON EINHEITEN

Später im Spiel können Sie eine Werkstatt bauen. Diese hat zwei Funktionen. In ihr können Panzerminen- und Tretminenleger mit neuer Munition versorgt und beschädigte Fahrzeuge repariert werden.

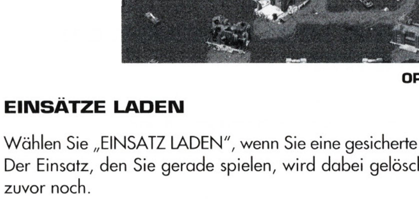
Um ein beschädigtes Fahrzeug zu reparieren, wählen Sie es an und stellen den Mauszeiger dann auf die Werkstatt. Der Mauszeiger verwandelt sich, und Sie können das Fahrzeug anweisen, sich auf die Werkstatt-Plattform zu begeben. Die Reparaturarbeiten beginnen, sobald das Fahrzeug auf der Plattform steht. Die Kosten für die Reparaturen werden automatisch von Ihrem Guthaben abgezogen. Je schwerer ein Fahrzeug beschädigt ist, desto teurer und langwieriger wird die Reparatur.

Die Neubestückung von Minenlegern geschieht auf dieselbe Art und Weise. Lassen Sie die Einheit auf die Plattform fahren, und sie wird automatisch neu aufmunitioniert.

Marine-Einheiten reparieren Sie, indem Sie sie in eine der beiden Werften (U-Boot-Werft oder Schiffswerft) beordern. Der Mauszeiger wird sich in den aus drei grünen Dreiecken bestehenden Cursor verwandeln, und ein Links-Klick weist die Einheit an, sich in die Werft zu begeben. Um die Reparaturen zu unterbrechen, befehlen Sie der Einheit einfach, die Werft zu verlassen.

OPTIONEN

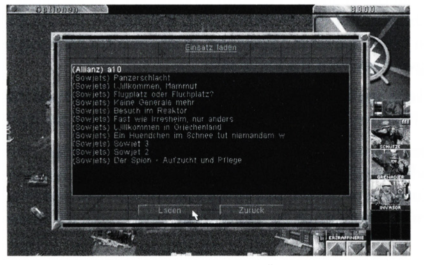
Wenn Sie das Optionenmenü aufrufen, wird das Spiel unterbrochen. Nun können Sie in Ruhe Einstellungen am Sound, an der Grafik und der Spielsteuerung vornehmen. Bitte beachten Sie aber, daß das Spiel im Mehrspieler-Modus (Netzwerk-, Modem- oder Internet-Modus) weitergeht, während Sie Ihre Einstellungen vornehmen.



OPTIONENMENÜ

EINSÄTZE LADEN

Wählen Sie „EINSATZ LADEN", wenn Sie eine gesicherte Mission weiterspielen möchten. Der Einsatz, den Sie gerade spielen, wird dabei gelöscht, es sei denn, Sie sichern ihn zuvor noch.



MENÜ "EINSATZ LADEN"

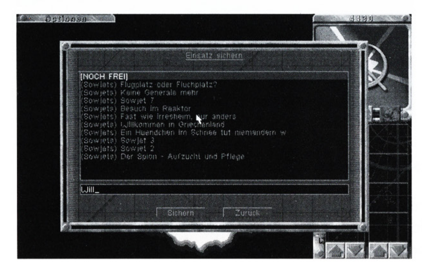
Klicken Sie mit der linken Maustaste auf die Pfeile oben und unten, um durch alle gesicherten Spielstände zu scrollen. Klicken Sie auf „LADEN", um den gewählten Spielstand zu laden.

Haben Sie es sich anders überlegt, wählen Sie „ZURÜCK", um das Menü zu verlassen, ohne einen Spielstand zu laden.

EINSÄTZE SICHERN

Wählen Sie „EINSATZ SICHERN" aus dem Optionenmenü, um die Mission zu sichern, die Sie gerade spielen. Wählen Sie im Einsatz-Sichern-Menü einen Speicherplatz für Ihre

Mission. Wenn Sie dabei einen Speicherplatz auswählen, in dem sich bereits eine gesicherte Mission befindet, überschreiben Sie den alten Einsatz. Wenn Sie Ihre Mission in einen leeren Speicherplatz sichern möchten, wählen Sie einen der mit [NOCH FREI] gekennzeichneten Speicherplätze, und geben Sie Ihrer Mission einen Namen. Die Zahl der zur Verfügung stehenden Speicherplätze hängt davon ab, wieviel Speicherplatz auf Ihrer Festplatte verfügbar ist. Ist kein weiterer Platz verfügbar, werden Ihnen keine [NOCH FREI]en Speicherplätze mehr angezeigt. Sie müssen dann eine alte Mission überschreiben oder einige alte Einsätze löschen. "Alarmstufe Rot" fügt automatisch die Kennung "Alliierte" oder "Sowjets" an den Anfang Ihres Missionsnamens an. So haben Sie es später leichter, die Missionen auseinanderzuhalten.



MENÜ "EINSATZ SICHERN"

Klicken Sie mit der linken Maustaste auf die Pfeile oben und unten, um durch die verfügbaren Speicherplätze zu scrollen. Klicken Sie dann mit der linken Maustaste auf „SICHERN", um Ihre Mission in den gewählten Speicherplatz zu sichern. Haben Sie es sich anders überlegt, klicken Sie auf „ZURÜCK", um das Menü zu verlassen, ohne zu sichern.

EINSÄTZE LÖSCHEN

Wählen Sie „EINSATZ LÖSCHEN" aus dem Optionenmenü, wenn Sie einige Ihrer gesicherten Missionen löschen möchten. Hierdurch schaffen Sie auch auf Ihrer Festplatte freien Speicherplatz.

Wählen Sie im Löschen-Menü die Mission, die Sie löschen möchten, mittels eines Klicks mit der linken Maustaste an. Klicken Sie dann mit der linken Maustaste auf „LÖSCHEN".

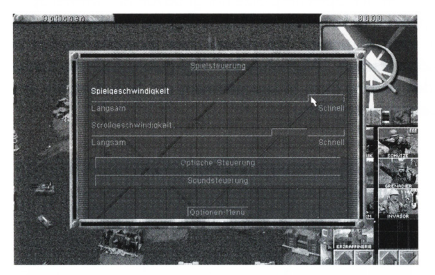
Sie werden gebeten, dies noch einmal zu bestätigen. Wenn Sie sicher sind, klicken Sie auf "Ok", ansonsten auf „ZURÜCK"

EINSATZ ABBRECHEN

Klicken Sie auf „EINSATZ ABBRECHEN", wenn Ihnen die Entwicklung der Dinge auf dem Schlachtfeld ganz und gar nicht gefällt. Hierdurch gelangen Sie zurück ins Hauptmenü. Bevor dies aber geschieht, werden Sie gebeten, Ihre Wahl zu bestätigen

SPIELSTEUERUNG

In der Spielsteuerung können Sie Optionen für den Sound und die Grafik einstellen. Auch können Sie hier die Spiel- und Scrollgeschwindigkeiten justieren.



SPIELSTEUERUNG

SPIELGESCHWINDIGKEIT

Dieser Schieberegler erlaubt Ihnen, die Geschwindigkeit des Spiels einzustellen. Bitte beachten Sie, daß Missionen mit einem Zeitlimit hierdurch beeinflußt werden. Die Uhr läuft dann entsprechend schneller oder langsamer ab.

SCROLLGESCHWINDIGKEIT

Mit diesem Regler stellen Sie ein, wie schnell Ihr Bildausschnitt über das Spielfeld wandern soll. Je höher die Einstellung, desto schneller das Scrolling.

SOUNDEINSTELLUNGEN

Wählen Sie „SPIELSTEUERUNG“, dann „SOUNDSTEUERUNG“, um die Lautstärke der Musik zu verändern oder ein anderes Musikstück zu wählen.



Soundsteuerung

SOUNDSTEUERUNG

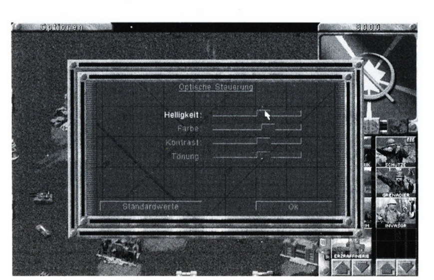
Um die Lautstärke der Musik einzustellen, ziehen Sie den Regler nach links (leiser) oder rechts (lauter). Möchten Sie die Musik abstellen, ziehen Sie den Regler ganz nach links.

MUSIK

Um einen anderen Song zu hören, klicken Sie mit der linken Maustaste auf das gewünschte Stück und dann auf den Abspielknopf. Um ein Musikstück anzuhalten, klicken Sie mit der linken Maustaste auf den Stop-Knopf. Zu Beginn des Spiels sind nur wenige Songs verfügbar. Im Laufe des Spiels werden es mehr.

Klicken Sie den „OPTIONEN-MENÜ" Knopf unten in diesem Menü, um ins Optionenmenü zurückzukehren. Alle Änderungen, die Sie vorgenommen haben, bleiben dabei erhalten.

"Alarmstufe Rot" bietet Ihnen Westwoods DDA (Direct Digital Audio). DDA bietet Ihnen 100% Digitalsound in höchstmöglicher Qualität und somit einen erstklassigen Hörgenuß. Durch DDA unterliegt Ihr PC nicht mehr den Beschränkungen der FM- oder General-MIDI-Klangsynthesen.



OPTISCHE STEUERUNG

OPTISCHE STEUERUNG

Mit Hilfe der optischen Steuerung können Sie Ihr Bild einstellen. Um Einstellungen vorzunehmen, ziehen Sie die Regler einfach mit der Maus in die gewünschte Stellung. Weiter rechts sind die Einstellungen höher, weiter links niedriger.

Sie können die Grafiksteuerung in ihren Ursprungszustand zurückversetzen, indem Sie auf den Knopf „STANDARDWERTE" klicken.

Klicken Sie den Knopf „OPTIONEN-MENÜ" unten in diesem Menü an, um ins Optionenmenü zurückzukehren. Alle Änderungen, die Sie vorgenommen haben, sind sofort zu sehen.

ZURÜCK

Klicken Sie mit der linken Maustaste auf „ZURÜCK", um ins Spiel zurückzukehren.

EINSATZZIEL

Klicken Sie mit der linken Maustaste auf „EINSATZZIEL", wenn Sie sicherheitshalber nochmal nachsehen möchten, worum es in einer Mission eigentlich geht. Die Einsatzziele werden in Textform angezeigt. Wenn Sie das erklärende Video nochmal sehen möchten, klicken Sie auf „VIDEO". Wenn Sie bereit sind, Ihre Mission fortzusetzen, klicken Sie auf „ZURÜCK". Bitte beachten Sie, daß nicht alle Missionen ein Video haben. In diesen Fällen ist der „VIDEO"-Knopf abgedunkelt.

STEUERUNG FÜR EXPERTEN

Sobald Sie gut mit der Steuerung Ihrer Truppen zurechtkommen, ist es Zeit, sich mit den

zusätzlichen Kommando-Feinheiten von "Alarmstufe Rot" vertrautzumachen. Wenn Sie vorhaben, gegen andere Spieler anzutreten, müssen Sie diese Kommandos im Schlaf beherrschen.

TEAMS [STRG + ZIFFERNTASTE, ZIFFERNTASTE, ALT + ZIFFERNTASTE]

Wie Sie bereits wissen, können Sie mehrere Einheiten gleichzeitig auswählen, indem Sie mit der linken Maustaste auf eine leere Fläche klicken, die Maustaste festhalten und die auszuwählenden Einheiten mittels eines "Gummiband"-Rahmens umschließen, bevor Sie die Maustaste wieder loslassen. Was aber, wenn Sie genau dieselbe Gruppe mitten in einer Schlacht wieder aufrufen möchten? Normalerweise müßten Sie die Gruppe aufs Neue markieren. Mit etwas Pech also: Scrollen, suchen, sortieren, und eben erst dann markieren. Da Sie sowieso stets versuchen werden, mehrere Dinge gleichzeitig zu tun, kommt das zeitlich nicht in Frage.

Aus diesem Grund können Sie Teams "SICHERN". Das tun Sie, indem Sie zuerst einmal das Team zusammenstellen. Halten Sie dann die STRG-Taste (auf manchen Tastaturen auch "CTRL") gedrückt und drücken Sie eine der Zahlentasten 1 - 4. Dadurch werden alle gerade gewählten Einheiten zu Mitgliedern dieses Teams. Um eines dieser vier Teams mit einem Schlag aufzurufen, drücken Sie einfach die betreffende Taste (1 - 4).

Beachten Sie, daß Sie das Team dadurch nicht unbedingt zu sehen bekommen. Das Team wird lediglich ausgewählt, so daß Sie ihm Befehle geben können.

Wenn Sie das Team auch sehen möchten, halten Sie die ALT-Taste und drücken Sie dann die Nummer des Teams (1 - 4). Ihr Bildausschnitt wird dann sofort um den Standort dieses Teams zentriert.

Außerdem können Sie einem bestehenden Team problemlos neue Mitglieder hinzufügen. Wählen Sie hierzu zuerst ein Team aus (Tasten 1 - 4). halten Sie dann eine beliebige SHIFT-Taste gedrückt und klicken Sie die Einheiten an, die in das Team aufgenommen werden sollen. Einen Gummiband-Rahmen können Sie hierzu NICHT verwenden! Sobald das neue Team ausgewählt ist, sichern Sie es, wie oben beschrieben, mittels der STRG- und einer Zahlentaste von 1 bis 4. Ganz einfach.

WICHTIGE GEGENDEN [F9 - F12, STRG + F9 - F12]

Sie können bis zu vier für Ihr Spiel wichtige Gegenden speichern und den Bildausschnitt jederzeit mittels eines simplen Tastendrucks (und vor allem ohne zu scrollen) dorthin umschalten. Um eine Gegend zu speichern, halten Sie die STRG-Taste (auf manchen Tastaturen auch "CTRL") gedrückt, und drücken Sie eine der Funktionstasten F9 - F12. Um zurück zu dieser Position zu springen, drücken Sie lediglich die betreffende Funktionstaste.

FORMATIONEN ["F"-TASTE]

Sobald Sie ein Team erstellt haben, können Sie diesem Formationsbefehle erteilen. Rufen

Sie hierzu einfach das betreffende Team auf (Zahlentasten 1 - 4) und drücken Sie die Taste "F". Neben der Teamnummer erscheint ein kleines "F".

In Formation befindliche Teams versuchen, stets die Formation beizubehalten, die sie hatten, als ihnen der Formations-Befehl gegeben wurde. Formationen bewegen sich so schnell wie die langsamste im Team befindliche Einheit. Das kann sehr hilfreich sein, wenn es darum geht, daß flinke Raketenwerfer hinter den langsameren, zu ihrem Schutz eingeteilten Panzern bleiben sollen.

Um eine Formation aufzuheben, wählen Sie das in Formation befindliche Team an (Zahlentasten 1 - 4), und drücken Sie einfach nochmal "F".

WACH-MODUS ["G"-TASTE]

Normalerweise handeln im Feld stationierte Einheiten erst dann, wenn Sie unter Beschuß geraten oder eine feindliche Einheit in ihren Feuerbereich kommt. Sie suchen also nicht gerade nach feindlichen Einheiten, die sie bekämpfen können. Sie kämpfen nur, wenn sie keine andere Wahl haben.

Wenn Sie möchten, daß Ihre Einheiten etwas entschlossener handeln und Streit mit jedem anfangen, der einen bestimmten Bereich betritt, wählen Sie diese Einheiten aus und drücken Sie die "G"-Taste. Hierdurch versetzen Sie all diese Einheiten in den Wach-Modus ("Guard" = bewachen, daher das G). Hierdurch werden diese Einheiten versuchen, ihre Stellung um jeden Preis zu halten und gehen jeden sich nähernden Gegner an.

Der Wach-Modus bleibt solange gewählt, bis Sie diese Einheiten an einen anderen Ort beordern oder ihnen einen anderen Befehl geben.

Wenn Sie einem Flugzeug oder Helikopter den Wach-Befehl geben, brechen diese ihren derzeitigen Angriff ab und kehren zu ihrem Flugfeld oder Heliport zurück.

FEUERBEFEHL [STRG + LINKS-KLICK]

Manchmal wird es erforderlich sein, daß einige Ihrer Einheiten auf eine Einheit, ein Landschaftsmerkmal oder ein Gebäude feuern, obwohl es sich nicht um den Feind handelt. Dazu können Sie ihnen einen Feuerbefehl geben. Wählen Sie die Einheiten aus, die den Befehl erhalten sollen, halten Sie die STRG-Taste gedrückt und klicken Sie mit der linken Maustaste auf die Einheit oder die Stelle, die angegriffen werden soll. Zur Verdeutlichung verwandelt sich der Mauszeiger beim Drücken der STRG-Taste in den Zielcursor.

Einheiten, die diesen Befehl erhalten, greifen ohne Rücksicht auf Verluste solange an, bis Sie sie anweisen, aufzuhören oder ihnen einen anderen Befehl geben. Manche Einheiten können nicht schießen, z.B. ein Mechanobot oder ein Invasor. Diese Cyborgs ignorieren einen solchen Befehl.

FAHRBEFEHL [ALT + LINKSKLICK]

Unverschämte feindliche Infanterie-Cyborgs schießen auf einen Ihrer wertvollen Panzer? Das können Sie mittels eines Fahrbefehls unterbinden. Dadurch weisen Sie einen Panzer (oder eine andere schwere Einheit) an, ohne Rücksicht auf Verluste zu einer bestimmten Stelle zu fahren. Dabei kann es passieren, daß die dort befindlichen Infanterie-Cyborgs plattgefahren werden. Wählen Sie hierzu die Einheit(en) aus, die den Fahrbefehl erhalten soll(en), halten Sie die ALT-Taste und klicken Sie mit der linken Maustaste auf die Stelle, an der sich die feindlichen Einheiten befinden. Sie können diesen Befehl auch auf eine bestimmte Infanterie-Einheit beschränken, die Ihnen besonders zusetzt. Ihre Einheit wird dann solange versuchen, den gegnerischen Cyborg zu überfahren, bis entweder sie oder der feindliche Cyborg reif ist für das Schrottrecycling.

Fahrzeuge können keine anderen Fahrzeuge rammen oder "PLATTFAHREN", und Infanterie-Einheiten können (wie erstaunlich) keine Panzer zertrampeln. Lediglich Kettenfahrzeuge und schwere Einheiten können gegnerische Infanterie-Cyborgs überfahren. Auch können Sie keine Ihrer Einheiten anweisen, einen Ihrer eigenen Infanterie-Cyborgs zu überfahren.

VERTEILEN ["X"-TASTE]

Unverschämte feindliche Panzer wollen Ihre wertvollen Infanterie-Cyborgs niederfahren? Feindliche Flieger mit Bomben im Anflug? Mit dem Befehl "Verteilt Euch" entgehen Ihre Kampfrobbis (meist) dem Schlimmsten. Geben Sie diesen Befehl, und das gewählte Team verstreut sich in der Gegend. Wählen Sie einfach die betreffenden Einheiten an, und drücken Sie die "X"-Taste.

Bitte beachten Sie, daß dieses Kommando nur kurzfristige Wirkung hat. Wenn sich das gewählte Team danach noch weiter zerstreuen soll, müssen Sie es weiterhin markiert haben und den Befehl (durchaus mehrfach) erneut geben. Ansonsten wird sich das Team kurz verteilen und dann wieder zum Ausführen seiner Befehle übergehen. Zudem kann es passieren, daß sich Einheiten beim Verteilen über ihren Feuerbereich hinaus von ihrem Angriffsziel entfernen. In einem solchen Fall müssen Sie das Ziel erneut vorgeben. Wählen Sie also die betroffenen Einheiten an und klicken Sie mit der linken Maustaste erneut auf das Ziel.

STOP ["S"-TASTE]

Marschiert eine Ihrer Einheiten auf ihren sicheren Untergang zu, oder ist ihr Befehl längst überholt, können Sie sie anweisen, mit dem aufzuhören, was sie gerade tut und weitere Befehle abzuwarten. Wählen Sie sie hierzu an, und drücken Sie die "S"-Taste.

ESKORTIEREN [STRG + ALT + LINKSKLICK]

Manchmal werden Sie eine durchs Feld ziehende Einheit beschützen wollen. Das kann z.B. für einen Erztransporter sehr sinnvoll sein. Wenn Sie möchten, daß eine Einheit von

anderen eskortiert wird, wählen Sie die eskortierenden Einheiten aus. Drücken Sie nun die Tasten STRG (auch "CTRL") und ALT gemeinsam und halten Sie sie. Der Mauszeiger verwandelt sich in einen goldenen Bewegungs-Cursor. Links-klicken Sie nun auf die Einheit, die eskortiert werden soll, und die gewählten Einheiten folgen dieser Einheit, wo immer sie sich auch hinbewegt.

Bitte beachten Sie, daß zu großzügig dimensionierte Eskorten auch hinderlich sein können. Z.B. kann eine große Eskorte Ihrem Erztransporter den Weg versperren, wenn es mal eng im Terrain wird. Unter Umständen umstellt die Eskorte auch den Erztransporter, und der gesamte Konvoi kommt zum Stillstand - und Sie wundern sich, warum Ihnen plötzlich das Geld ausgeht.

Flugzeuge, Hubschrauber und unbewaffnete Einheiten (Mechanobots, Invasoren) können nicht als Eskorte eingesetzt werden.

BILD ZENTRIEREN [HOME-TASTE]

Mit einem Druck auf die „POS-1"-Taste zentrieren Sie den Bildausschnitt um die derzeit gewählte Einheit bzw. das gerade gewählte Gebäude.

BAUHOF ZENTRIEREN ["H"-TASTE]

Mit einen Druck auf die "H"-Taste zentrieren Sie den Bildausschnitt um Ihrem Bauhof. Somit können Sie von irgendwo im Spielfeld sehr schnell zu Ihrer Basis zurückschalten.

ALLE SICHTBAREN EINHEITEN ANWÄHLEN ["E"-TASTE]

Mit einem Druck auf die "E"-Taste wählen Sie mit einem Schlag alle Einheiten an, die Sie gerade sehen können. Das kann sehr sinnvoll sein, da Sie so z.B. Ihre gesamte Basis schnell in den Wach-Modus schalten oder einen Großangriff auf die gegnerische Basis starten können.

NÄCHSTE EINHEIT ["N"-TASTE]

Drücken Sie die "N"-Taste, und eine andere Ihrer Einheiten wird automatisch angewählt. So können Sie sich durch alle verfügbaren Einheiten schalten.

SPEZIELLE MEHRSPIELER-TASTATURKOMMANDOS

ALLIANZ EINGEHEN ["A"-TASTE]

Im Laufe von Mehrspieler-Gefechten kann es sinnvoll werden, sich mit einem anderen Spieler zu verbünden (oder sogar mit mehreren). Um das zu tun, wählen Sie eine der Einheiten dieses Spielers an und drücken Sie die "A"-Taste. Eine Nachricht informiert alle anderen Spieler, daß Sie ein Bündnis eingegangen sind. Verbündete Spieler teilen sich ihre Werkstätten, Heliports etc. Ihre Einheiten greifen sich nicht mehr automatisch

an. Zudem können Sie alle Einheiten Ihres Verbündeten auf der Landkarte sehen, und seine Einheiten geben ihre Aufklärungsdaten an Sie weiter, d.h. der Schatten über dem Spielfeld verschwindet für Sie auch dort, wo sich die Einheiten Ihres Verbündeten befinden.

Aber gemach! Eine Allianz kann eine sehr einseitige Sache sein! Verbündet sich der andere Spieler nicht auch gleichzeitig mit Ihnen, werden seine Einheiten Ihre weiter angreifen, Ihre aber das Feuer nicht erwidern. Sich vorher davon zu überzeugen, daß auch wirklich eine beidseitige Allianz zustande kommt, wäre also sehr sinnvoll.

Um im Zweifelsfall eine Allianz zu lösen, wählen Sie einfach erneut eine der Einheiten Ihres Verbündeten und drücken Sie erneut die "A"-Taste. Anders als der Beginn eines Bündnisses ist sein Ende für beide Seiten gültig. Sobald einer der Verbündeten das Bündnis löst, bekämpfen sich die Einheiten beider Seiten wieder.

DAS NACHRICHTEN-SYSTEM [F1 - F8]

Um während eines Mehrspieler-Gefechts Nachrichten an einen der anderen Spieler zu schicken, drücken Sie eine der Tasten F1 - F7. Mit F8 hingegen schicken Sie eine Nachricht an alle anderen Spieler. Nach dem Drücken einer dieser Tasten werden Sie jeweils gebeten Ihre Nachricht einzugeben.

Sie können feststellen, welche Taste für welchen Spieler steht, indem Sie sich die Punktetabelle bei der Karten-Anzeige ansehen. Hier sind alle Spieler aufgeführt (Sie selbst ausgenommen).

Bitte beachten Sie, daß während der Eingabe einer Nachricht zwangsläufig keine andere Tastatur-Funktion aktiv ist. Wenn Sie die Eingabe einer Nachricht abbrechen möchten, drücken Sie die ESC-Taste.

MEHRSPIELER-MODUS

"Alarmstufe Rot" stellt Ihnen verschiedene Mehrspieler-Modi zur Auswahl. Diese werden im Folgenden beschrieben. Bitte beachten Sie, daß alle Bildschirmfotos in diesem Kapitel von der Windows-95-Fassung stammen. Die DOS-Version verfügt über dieselben Menüs und Optionen - auf Ausnahmen von dieser Regel weisen wir Sie jeweils hin.

MEHRSPIELER-GEFECHTS-OPTIONEN

Wenn Sie ein Mehrspieler-Gefecht austragen, kann der "Host" (der Spieler, der das Gefecht initiiert hat) verschiedene Optionen einstellen:

Anzahl Einheiten	–	Anzahl der Einheiten zu Spielbeginn
Technik-Stufe	–	Bestimmt, welche Einheiten & Technologien verfügbar sind
Geld	–	Legt fest, wieviel Geld jeder Spieler zu Beginn des Gefechts hat
KI-Spieler	–	Spieler mit Künstlicher Intelligenz: Legt die Anzahl der vom Computer gesteuerten Gegner fest
Stützpunkte	–	Legt fest, ob Basen gebaut werden können
Erz-Ausbreitung	–	Bestimmt, ob sich Erzvorkommen ausbreiten oder nicht
Kisten	–	Bestimmt, ob es Kisten mit Waffen oder Boni gibt
Flaggen erobern	–	Schaltet den Flaggen-Modus an oder aus (nicht verfügbar, wenn es keine Basen gibt)
Schatten wächst	—	Erkundete Bereiche werden nach einiger Zeit wieder abgedunkelt - oder eben nicht

(NUR WINDOWS 95 - EDITION)

INTERNET-GEFECHTE

"Alarmstufe Rot" ermöglicht Spiele übers Internet. Sie können direkt gegen einen anderen Spieler antreten.

Um über das Internet spielen zu können, benötigen Sie das Folgende:

1. Ein 28.800er-Modem (Minimum!), ein ISDN-Modem oder eine Internet-Direktverbindung
2. Eine TCP/IP-Verbindung über Winsock 1.1 (in Windows 95 enthalten)
3. Einen gültigen Account bei einem Internet-Service-Provider (ISP) sowie eine gültige Internet-Email-Adresse

"Alarmstufe Rot" wird versuchen, eine Verbindung mit Ihrem Internet-Provider aufzubauen, wenn Ihr System ordnungsgemäß eingerichtet ist. Sollten Sie sich dessen nicht sicher sein, können Sie die Verbindung auch aufbauen, bevor Sie die Windows 95-Edition von "Alarmstufe Rot" laden.

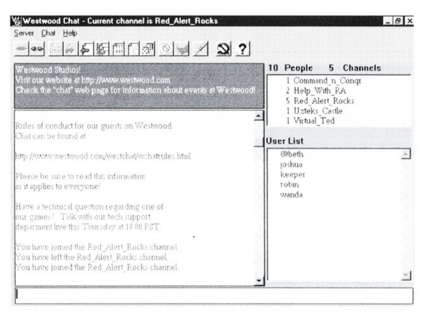
WESTWOOD CHAT (nur unter Windows 95)

Wählen Sie vom Hauptmenü aus die Internet-Option an. Wenn Sie Ihre Version von "Alarmstufe Rot" Windows 95 Edition bereits bei den Westwood Studios registriert und einen Westwood-Chat-Account haben, öffnet sich automatisch das Westwood-Chat-Fenster, und Sie werden gebeten, Ihren Benutzernamen sowie Ihr Paßwort einzugeben.

Wenn Sie noch nicht registriert sind, werden Sie Schritt für Schritt durch den Registrationsvorgang geführt. Sobald Sie damit fertig sind und sich einen Usernamen ausgesucht haben, erhalten Sie innerhalb weniger Minuten per Email Ihr Westwood-Chat-Paßwort.

Sind Sie erst einmal im Westwood-Chat-Fenster, können Sie sich an diverse Chat-Kanäle anschließen, d. h. einen von mehreren Chat-"Räumen" betreten, um mit Westwood-Fans aus aller Welt über "Alarmstufe Rot" oder andere Themen zu plaudern.

Von hier aus können Sie auch ein Spiel gegen einen anderen Westwood-Chat-User beginnen.



HAUPT-CHAT-FENSTER

DAS HAUPT-CHAT-FENSTER

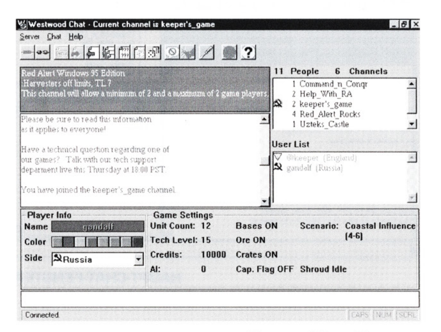
Das Haupt-Chat-Fenster besteht aus einem scrollenden Textfenster (Ihre Nachrichten sowie die aller anderen beteiligten Chat-Partner erscheinen hier), einer Kanal-("Raum")-Liste, einer User-Liste sowie einem Schreibfeld. Wenn Sie sich an einen Kanal anschließen (per Doppelklick auf seine Bezeichnung in der Liste), verändert sich die User-Liste. Sie zeigt Ihnen diejenigen an, die ebenfalls diesem Kanal angeschlossen sind.

EINEM SPIEL GEGEN EINEN ANDEREN INTERNET-SPIELER BEITRETEN

Spieler, die auf einen Gegner warten, werden in der Kanalliste mit einem "Alarmstufe Rot"-Symbol gekennzeichnet. Andere Kanäle können Chat-Kanäle oder andere Spiele sein. Um in eine solche "offene Partie" einzusteigen, doppelklicken Sie auf ihren Namen in der Liste.

ÜBER DIESES FENSTER KÖNNEN SIE EINER INTERNET-PARTIE BEITRETEN

Sobald Sie einem Spiel beigetreten sind, sehen Sie die übliche Kanalliste, das Textfenster, das Schreibfeld und die Userliste zusammen mit einem Fenster für die Spieloptionen. Als Beitretender können Sie die Spieloptionen nicht verändern - Sie können allerdings eine Nachricht an den Host des Spiels senden und ihn bitten, die Optionen anders einzustellen. Gefallen ihnen die Optionen dann nach wie vor nicht, können Sie den Kanal einfach wieder verlassen. Sind Sie mit den Optionen einverstanden, geben Sie das Ihrem Host durch, und das Spiel kann beginnen. Sobald der dann auf den "Spiel starten!"-Knopf klickt, beginnt Ihre Partie.



Haupt-Chat-Fenster

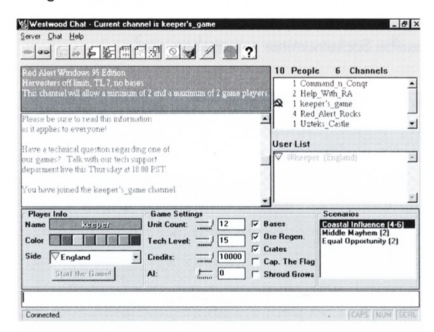
EINE INTERNET-PARTIE AUSSCHREIBEN

Wenn Sie lieber bestimmen möchten, nach welchen Vorgaben gespielt wird, können Sie eine Internet-Partie der "Alarmstufe Rot" Windows 95 Edition ausschreiben. Klicken Sie hierzu auf das "Alarmstufe Rot"-Symbol in der Werkzeugleiste. Dadurch gelangen Sie in ein Dialogfenster, in das Sie eine Beschreibung Ihres Spiels eintragen können. Wenn Sie nun "Ok" klicken, erzeugen Sie eine neue "offene Partie", der ein anderer Spieler beitreten kann. Als "Host" können Sie die Optionen bestimmen (Szenario, Geld, Technik-

Stufe, etc.). Ihr potentieller Gegner kann Sie mittels einer Nachricht darum bitten, eine oder mehrere Optionen anders einzustellen. Wenn Sie damit einverstanden sind, ändern Sie die Optionen entsprechend, wenn nicht, können Sie das ja in aller Ruhe ausdiskutieren - oder mittels einer Vorrunde lösen. Sobald Sie sich geeinigt haben, ist es an Ihnen als Host, die Partie zu starten. Klicken Sie hierzu auf den "Spiel starten!"-Knopf, und Ihr Gefecht wird beginnen.

Sobald das Spiel läuft, können Sie Ihrem Gegenüber mit Hilfe der Tasten F1 - F8 mehr oder minder freundliche Nachrichten zukommen lassen.

Ist die Partie beendet, kehren Sie und Ihr Gegner ins Westwood-Chat-Fenster zurück, und Sie können ihm erklären, warum sie ihn geschlagen haben - oder spätestens beim nächsten Mal schlagen werden.



INTERNET-SPIEL-HOST-FENSTER

GEFECHTE PER IPX-NETZWERK (DOS und Win 95)

"Alarmstufe Rot" unterstützt bis zu acht Spieler pro Schlacht in einem IPX-Netzwerk. Sie müssen auf jeden Fall ein IPX-kompatibles Netzwerk-Protokoll benutzen. Die hierfür nötigen Einstellungen können Sie bei den Netzwerkeinstellungen in der Windows 95-Systemsteuerung vornehmen. Kennen Sie sich mit derlei Einstellungen nicht aus, bitten Sie Ihren Netzwerk-Verwalter darum, die nötigen Treiber auf Ihrem Rechner zu installieren.

"Alarmstufe Rot" funktioniert am besten, wenn alle Mitspieler direkt im gleichen Netzwerk miteinander verbunden sind - also nicht z.B. per Routing, so daß die Datenübertragung zwischen den Rechnern schnell genug abgewickelt werden kann. Dadurch werden auch andere Netzwerk-Komponenten wie z.B. Server und Router nur minimal belastet, während ein Netzwerk-Spiel läuft.

VORAUSSETZUNGEN FÜR NETZWERK-SPIELE

"Alarmstufe Rot" kann eine unbegrenzte Zahl von Spielen über eine Netzwerk-Socket abwickeln. Die Westwood Studios benutzen einen registrierten Socket, den andere

Software nicht nutzen darf. Normalerweise müssen Sie diese Einstellung daher nie verändern. Sollten Sie dennoch auf Probleme beim Netzwerk-Spiel stoßen, kann es sein, daß eine andere Software diesen Socket benutzt. Um dieses Problem unter Windows 95 zu lösen, müssen Sie die Socketnummer ändern, die "Alarmstufe Rot" benutzt. Setzen Sie hierzu das "Alarmstufe Rot" Windows 95 Setup-Programm ein, das Sie unter dem "Alarmstufe Rot" Windows 95-Eintrag im Startmenü finden können. Geben Sie in das Socket-Nummer-Feld eine Zahl zwischen 0 und 16383 ein. Um zur von den Westwood Studios vorgegebenen Socket-Nummer zurückzukehren, löschen Sie Ihre Eingabe einfach wieder aus diesem Feld.

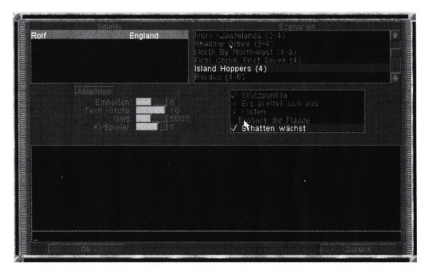
Unter DOS können Sie die Socketnummer von der Kommandozeile zum Starten des Programms aus verändern. Geben Sie einfach "RA -SOCKETXXXXX" ein, wobei XXXXX für eine Zahl zwischen 0 und 16383 steht. Dies ist der Bereich, den alle Firmen frei benutzen dürfen. Achten Sie darauf, daß auf allen Rechnern, die für ein Spiel verbunden werden sollen, dieselbe Socketnummer angegeben wird.



WÄHLEN SIE IM HAUPTMENÜ "MEHRSPIELER-MODUS"

Wählen Sie zum Starten eines Netzwerk-Spiels die MEHRSPIELER-MODUS-Option aus dem Hauptmenü. Nun sollte der Dialog zur Auswahl des Mehrspieler-Modus mitsamt den Modem/Seriell-, Geplänkel- und Netzwerk-Optionen erscheinen. Sollte die Netzwerk-Option nicht erscheinen, bedeutet das, daß "Alarmstufe Rot" keine IPX-Treiber finden konnte. Bitte überprüfen Sie, ob diese auf Ihrem System installiert und richtig konfiguriert sind.

Erscheint die Netzwerk-Option, klicken Sie sie an. Dadurch gelangen Sie in den "Netzwerk-Spiel beitreten"-Dialog. Hier können Sie Ihren Namen eingeben, Ihr Land, und eine Farbe für Ihre Gebäude und Einheiten wählen. In diesem Dialog gibt es zwei Fenster: das "Spiele"- und das "Spieler"-Fenster. Das "Spiele"-Fenster zeigt alle aktiven Spiele an, die über Ihre Socketnummer laufen. Bereits laufende Spiele werden dabei in Klammern gesetzt ("[Bastis Spiel]"). An dieser Stelle haben Sie drei Optionen: Sie können zurückgehen, einem Spiel beitreten, oder ein eigenes Spiel ausschreiben ("hosten"). Einem laufenden Spiel können Sie nicht beitreten.



AUSSCHREIBEN EINES NEUEN NETZWERK-SPIELS

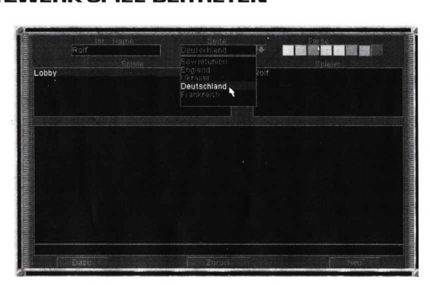
EIN NETZWERK-SPIEL AUSSCHREIBEN

Bevor Sie auf "Neues Spiel" klicken können, müssen Sie Ihren Namen eingeben und sich eine Farbe aussuchen. Durch Klicken auf "Neues Spiel" werden Sie automatisch zum Host dieses Spiels. Sie gelangen in den Netzwerk-Spiel-Setup-Dialog. In diesem Dialog gibt es ein "Spieler"- und ein "Szenarien"-Fenster. Im "Spieler"-Fenster sehen Sie, welche anderen Spieler Ihrem Spiel beigetreten sind. Als Host des Spiels haben Sie die Möglichkeit, Spieler abzulehen, die dem Spiel beitreten möchten.

Im "Szenarien"-Fenster sehen Sie alle verfügbaren Szenarien. Als Host ist es Ihre Aufgabe, die Optionen (Geld, Stützpunkte, Kisten, Erz etc.) so einzustellen, daß alle Mitspieler mit ihnen einverstanden sind.

Sobald für ein Spiel insgesamt 2 oder mehr Spieler zur Verfügung stehen, klicken Sie "Ok". Als Host entscheiden Sie ebenfalls, wann das Spiel beginnt - also haben Sie ein Auge darauf, ob bereits alle Spieler beigetreten sind.

EINEM NETZWERK-SPIEL BEITRETEN



BEITRITT ZU EINER NOCH "OFFENEN" NETZWERK-RUNDE

Bevor Sie auf "Spiel beitreten" klicken können, müssen Sie Ihren Namen eingeben und sich eine Seite und Farbe aussuchen. Haben Sie das erledigt, können Sie ein offenes Spiel doppelt anklicken, um ihm beizutreten. Ist Ihr Name mit dem eines bereits wartenden Spielers identisch, werden Sie gebeten, einen anderen Namen eingeben. Haben Sie sich auch dieselbe Farbe wie einer der anderen Spieler ausgesucht, wählt der Computer Ihnen eine andere aus.

Im "Spiel beitreten"-Dialog gibt es ein Nachrichten-Fenster. Nachrichten von den anderen Spielern erscheinen hier - und Ihre Nachrichten erscheinen bei den anderen Spielern in genau diesem Fenster.

Sobald Sie dem Spiel durch einen Klick beigetreten sind, verschwinden die "Neues Spiel"- und „Spiel beitreten"-Knöpfe. Nun müssen Sie warten, bis der Host das Spiel startet. Sie können hier weder Ihren Namen noch die Seite oder Ihre Farbe ändern. Sie können die Optionen sehen, die der Host einstellt.

DIE LOBBY

Der erste Name in der Liste der verfügbaren „Spiele" ist die „Lobby". Sie ist ein Warteraum für alle Spieler, die einem Spiel beitreten möchten. Wenn Sie bereits einem Spiel beigetreten waren, können Sie zurück in die Lobby gelangen, indem Sie auf Abbruch klicken, oder indem Sie auf die Lobby doppelklicken. Wenn Sie in die Lobby gehen, verlassen Sie das Spiel, dem Sie beigetreten waren.

Während Sie sich in der Lobby aufhalten, können Sie allen anderen in der Lobby befindlichen Spielern Nachrichten schicken. Außerdem können Sie die Nachrichten der anderen Lobby-Besucher sehen. So können Sie leicht Partner für ein neues Spiel finden.

NACHRICHTEN SENDEN

Von den Bildschirmen "Netzwerk-Spiel beitreten" oder "Netzwerk-Spiel einstellen" aus können Sie Ihre Nachrichten einfach eingeben. Ein Druck auf die "RETURN"-Taste schickt sie ab.

Im Spiel können Sie Nachrichten mit Hilfe der Tasten F1 - F7 an einen der anderen Spieler versenden. Drücken Sie einfach eine dieser Tasten, um herauszufinden, wem diese Taste zugeordnet wurde. Es erscheint ein "An Spieler [Seite]:" links oben im Bild. Mit der Funktionstaste F8 können Sie eine Nachricht an alle anderen Spieler schicken.

SPIELE ÜBER SERIELLE VERBINDUNG

"Alarmstufe Rot" kann von zwei Spielern per Modem- oder Nullmodem-Verbindung gegeneinander gespielt werden. Für eine Nullmodem-Verbindung benötigen Sie ein spezielles Kabel, das Sie bei Ihrem Computerhändler bekommen können. Mit ihm können Sie zwei mehrere Meter voneinander entfernt stehende Rechner miteinander verbinden.

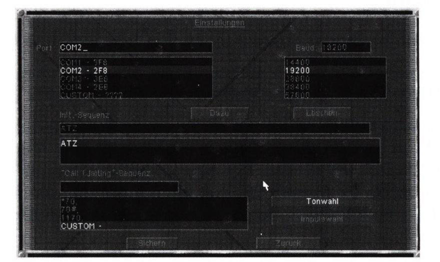
VORAUSSETZUNGEN FÜR SERIELLE SPIELE



WAHL EINES SERIELLEN SPIELS

Bevor Sie ein serielles Spiel beginnen können, müssen Sie „Alarmstufe Rot" entsprechend einstellen. Wählen Sie hierzu den „MEHRSPIELER-MODUS" aus dem Hauptmenü. Wählen Sie dann „MODEM/SERIELL" und darunter die „EINSTELLUNGEN"

EINSTELLUNGEN FÜR EIN SERIELLES SPIEL



EINSTELLUNGSBILDSCHIRM

Sie gelangen nun in den Einstellungs-Bildschirm, in dem Sie die Parameter für Ihre serielle Schnittstelle einstellen können. Wählen Sie den „COM PORT" (und unter DOS Ihren IRQ), an den Ihr Modem oder das Nullmodemkabel angeschlossen ist, und die Baudrate, die Sie nutzen wollen. Es ist sehr wichtig, daß die von ihnen gewählte Baudrate mindestens der Geschwindigkeit Ihres Modems entspricht. Sobald Sie alle Einstellungen vorgenommen haben, klicken Sie „SICHERN", und Sie gelangen zurück in den "Serielles Spiel wählen"-Dialog.

Für alle DOS-User hier die vorgegebenen COM PORT/IRQ-Kombinationen:

PORT	IRQ (Vorgabe)		IRQ (alternativ)
COM1	3F8	4	
COM2	2F8	3	
COM3	3E8	4	2/9, 5
COM4	2E8	3	2/9, 5

In diesem Dialog können Sie auch eine Modem-Initialisierungs-Sequenz eingeben. Trennen Sie dabei mehrere Zeilen jeweils mit dem Zeichen " I " [vertikale Linie]. Wenn Sie mit diesen Begriffen nichts anfangen können, lassen Sie die Voreinstellungen unverändert. Wenn Sie Informationen über diese Sequenz benötigen, schlagen Sie bitte in Ihrem Modemhandbuch nach oder wenden Sie sich an Ihren Computerhändler oder unseren Produkt-Service.

Sie können auch zwischen „TON- und PULSWAHL" umschalten.

Als nächstes müssen Sie sich zwischen Modem- und Nullmodem-Spiel entscheiden.

MODEM-SPIEL

"Alarmstufe Rot" benötigt als Minimum ein Modem mit 14.400 Baud Übertragungsrate.

Um ein Zweispieler-Gefecht per Modem zu starten, müssen Sie als erstes im Hauptmenü „MEHRSPIELER-MODUS" und anschließend die „MODEM/SERIELL"-Option anwählen.

Als nächstes müssen Sie entscheiden, ob Sie die Telefonverbindung, die Sie für ein Modemspiel nun mal brauchen, aufbauen oder Ihr Mitspieler. Ruft Ihr Mitspieler an, wählen Sie „ANRUF ANNEHMEN". Davon ausgehend, daß all Ihre Einstellungen korrekt sind, müßte Ihr Modem nun auf den eingehenden Anruf Ihres Mitspielers warten. Sobald die Verbindung hergestellt wurde, erscheint der Bildschirm "Seriellem Spiel beitreten".

Wenn Sie anrufen, wählen Sie „ANRUFEN". Sie gelangen dann zum „TELEFONBUCH".

TELEFONBUCH

In diesem Dialog können Sie eine Nummer eingeben oder eine der Nummern aus der Liste anwählen lassen. Natürlich können Sie auch Nummern in die Liste einfügen.

Um eine Nummer einzugeben, klicken Sie in das Wahlfenster und geben Sie die Nummer ein. Die Nummer wird automatisch ohne Namen in die Liste aufgenommen. Um eine Nummer mitsamt Name und Wahleinstellungen in die Liste einzufügen, klicken Sie auf „DAZU". Hierdurch gelangen Sie in den Bildschirm zum Editieren von Telefonnummern. Klicken Sie auf „ÄNDERN", um einen der bereits in die Liste aufgenommenen Einträge zu verändern.

TELEFONNUMMERN EINGEBEN

Hier können Sie einen Namen und die zugehörige Nummer eingeben. Fügen Sie dem Eintrag die Standard-Einstellungen für COM PORT, IRQ, Modemstring, Baudrate etc. bei, indem Sie auf „STANDARD-EINSTELLUNGEN" klicken, oder klicken Sie auf „EIGENE EINSTELLUNGEN". Klicken Sie „SICHERN", um in den Telefonlisten-Dialog zurückzukehren. Sobald Sie eine Nummer in die Liste eingetragen haben, können Sie durch einen simplen Klick auf sie zugreifen. Die Nummer erscheint dann im Wahlfenster.

Sobald sich die Nummer im Wahlfenster befindet, klicken Sie auf „WÄHLEN". Sobald die Verbindung aufgebaut ist, gelangen Sie in den Bildschirm zum Einstellen eines serielles Spiel.

NULLMODEM-SPIEL

Um ein Nullmodem-Gefecht für 2 Spieler zu starten, wählen Sie die „MEHRSPIELER-MODUS"-Option im Hauptmenü an. Wählen Sie im nächsten Menü die „MODEM/SERIELL"-Option. Wenn beide Spieler bereit sind, klicken Sie den Nullmodem-Knopf, und die Rechnerverbindung wird hergestellt.

Sobald die Nullmodem-Verbindung hergestellt ist, gelangen Sie entweder in den Bildschirm zum Einstellen oder zum Beitreten. Das hängt davon ab, wer zuerst auf den Nullmodem-Knopf geklickt hat.

SERIELLES SPIEL EINSTELLEN

Geben Sie hier Ihren Namen ein, wählen Sie eine Seite und eine Farbe.

Im "Szenarien"-Fenster werden Ihnen alle zur Verfügung stehenden Szenarien angezeigt. Als Host liegt es bei Ihnen, die Optionen für das Spiel (Geld, Kisten, Stützpunkte, Erz etc.) festzulegen.

Zudem sehen Sie ein Nachrichtenfenster, mit dessen Hilfe Sie sich mit Ihrem Gegner auf die Spieloptionen einigen können. Nachrichten von Ihrem Gegner erscheinen in diesem Fenster. Wenn Sie Optionen verändern, wird dies in dem Menü angezeigt, das Ihr Mitspieler sehen kann. Als Host bestimmen Sie, wann das Spiel beginnt. Haben Sie sich mit Ihrem Gegenüber auf alle Optionen und das Szenario geeignet, klicken Sie "Ok", um das Spiel zu beginnen.

SERIELLEM SPIEL BEITRETEN

Geben Sie Ihren Namen ein und wählen Sie eine Seite sowie eine Farbe aus. Haben Sie denselben Namen eingegeben wie der andere Spieler, werden Sie gebeten, einen anderen zu wählen. Haben Sie dieselbe Farbe, wählt der Computer eine andere für Sie aus.
Sie können sehen, welche Optionen der Host für das kommende Spiel einstellt. Das Spiel beginnt, wenn der Host auf "Ok" klickt.

NACHRICHTEN SENDEN

Von den Bildschirmen "SERIELLEM SPIEL BEITRETEN" oder "SERIELLES SPIEL EINSTELLEN" aus können Sie Ihre Nachrichten einfach eingeben. Ein Druck auf die "RETURN"-Taste schickt sie ab.

Im Spiel drücken Sie hierzu die "F1"-Taste. Sie sehen dann oben links die Worte "AN SPIELER [Seite]:".

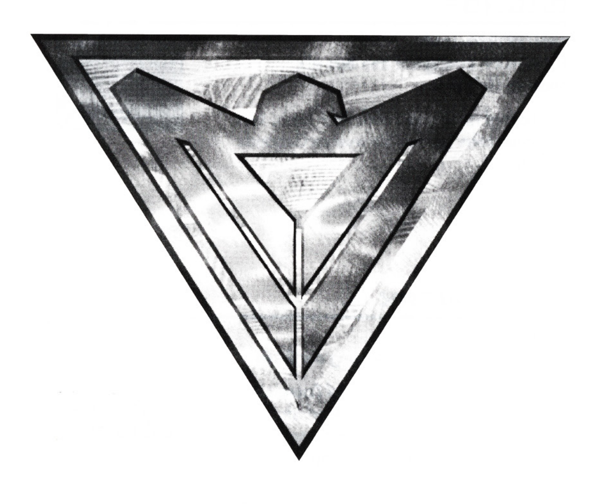
GEPLÄNKEL

"Alarmstufe Rot" bietet eine neuartige Mehrspieler-Option, die sich "GEPLÄNKEL"nennt. Hierbei tritt ein Spieler gegen bis zu sieben Computergegner an.

Die Computergegner bauen ihre Basen auf und stellen Teams für Angriff und Verteidigung zusammen. Sie können sich mit den Computerspielern verbünden, und die Computerspieler bekämpfen sich auch untereinander.

KARTEN-EDITOR

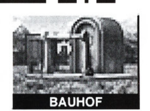
"Alarmstufe Rot" ermöglicht es Ihnen, im mitgelieferten Karten-Editor eigene Mehrspieler-Szenarien zu entwerfen. Aus technischen Gründen befindet sich die Anleitung für die Bedienung des Editors in der README.TXT-Datei, die auf beiden Spiel-CD-ROMs enthalten ist.





BAUHOF

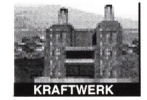
PANZERUNG: Leicht
FUNKTION: Ermöglicht den Bau aller anderen Gebäude


BAUHOF

Der Bauhof ist der Herzstück Ihrer Basis. Nur mit seiner Hilfe können Sie weitere Gebäude errichten.

KRAFTWERK

PANZERUNG: Leicht
FUNKTION: Energieversorgung der Basis


KRAFTWERK

Ein Standard-Kraftwerk. Wieviel Energie es erzeugt, hängt von seinem Zustand ab. Schützen Sie Ihre Kraftwerke vor Angriffen, und reparieren Sie sie, wenn nötig.

GROSSKRAFTWERK

PANZERUNG: Leicht
FUNKTION: Energieversorgung der Basis


GROSSKRAFTWERK

Dieses Hochleistungs-Kraftwerk ist in der Lage, auch einem erhöhten Energiebedarf gerecht zu werden.



ERZ-RAFFINERIE

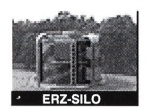
PANZERUNG: Leicht
FUNKTION: Aufbereitung, Lagerung und Verkauf von Erz


ERZ-RAFFENERIE

In der Raffinerie wird das gewonnene Erz veredelt. Für den Bau jeder Raffinerie erhalten Sie einen Erztransporter. Die Raffinerie kann Erz im Wert von bis zu $2.000 für Sie lagern und stellt Ihnen das Geld jederzeit bereit.

ERZ-SILO

PANZERUNG: Leicht
FUNKTION: Lagerung veredelten Erzes


ERZ-SILO

In diesem Silo können Sie bereits veredeltes Erz im Wert von bis zu $1.500 lagern. Das Geld haben Sie jederzeit zur Verfügung.

CYBORGFABRIK

PANZERUNG: Leicht
FUNKTION: Produktion von Infanterie-Cyborgs


CYBORGFABRIK

In der Cyborgfabrik werden die alliierten Infanterie-Cyborgs hergestellt. Einige spezialisierte Modelle können hier nach dem Bau anderer Einrichtungen montiert werden.



WAFFENFABRIK

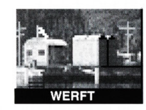
PANZERUNG: Leicht
FUNKTION: Herstellung von Fahrzeugen und Flugeinheiten


WAFFENFABRIK

In der Waffenfabrik werden alle am Boden stationierten Einheiten der Alliierten hergestellt. Der Bau mehrerer Waffenfabriken verringert die Zeit, die für den Bau einer Einheit benötigt wird.

WERFT

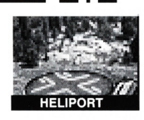
PANZERUNG: Leicht
FUNKTION: Bau und Wartung von Marine-Einheiten


WERFT

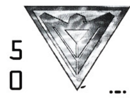
In der Werft werden sämtliche Marine-Einheiten der Alliierten gebaut und repariert. Der Bau mehrerer Werften verringert die für den Bau oder die Reparatur benötigte Zeit.

HELIPORT

PANZERUNG: Leicht
FUNKTION: Bau und Aufmunitionierung von Hubschraubern

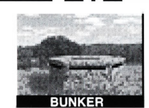

HELIPORT

Der Heliport ist für den Bau und die Aufmunitionierung von Hubschraubern zuständig. Für den Bau jedes Heliports erhalten Sie einen Kampfhubschrauber.



BUNKER

PANZERUNG: Mittel
FUNKTION: Verteidigung gegen feindliche Infanteriebots


BUNKER

Durch seine Bewaffnung mit einer Vulkan-Schnellfeuerkanone eignet sich dieser Bunker ideal zur Verteidigung Ihrer Basis.

TARNBUNKER

PANZERUNG: Schwer
FUNKTION: Verteidigung gegen feindliche Infanterie


TARNBUNKER

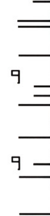
Ist genauso bewaffnet wie der normale Bunker. Seine deutlichen Vorteile sind die schwere Panzerung und seine nahezu perfekte Tarnung. Dieser Bunker ist in der Landschaft so gut wie nicht auszumachen.

GESCHÜTZTURM

PANZERUNG: Schwer
FUNKTION: Verteidigung gegen feindliche Panzerfahrzeuge


GESCHÜTZTURM

Eine drehbare 105-mm-Kanone, schwer gepanzert und von vortrefflicher Reichweite. Diese Kanone ist gegen feindliche Fahrzeuge äußerst wirksam.





FLAK-STELLUNG

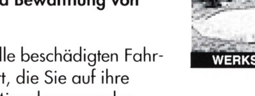
PANZERUNG: Schwer
FUNKTION: Verteidigung gegen feindliche Flugeinheiten


FLAK-STELLUNG

Die Reichweite dieser Einheit ist nicht besonders groß. Feindliche Flugeinheiten, die über sie hinwegfliegen, erleiden allerdings schwere Schäden. Die Flak schießt sehr präzise.

WERKSTATT

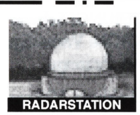
PANZERUNG: Leicht
FUNKTION: Reparatur und Bewaffnung von Einheiten


WERKSTATT

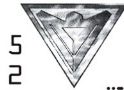
In der Werkstatt werden alle beschädigten Fahr- und Flugeinheiten repariert, die Sie auf ihre Plattform stellen können. Minenleger werden hier neu mit Minen bestückt. Reparaturen kosten gewöhnlich einen Bruchteil vom Kaufpreis einer Einheit - eine Investition, die sich auszahlt!

RADARSTATION

PANZERUNG: Leicht
FUNKTION: Radarüberwachung des Schlachtfelds


RADARSTATION

Die Radarstation versorgt Sie mit einer Übersichtskarte des Schlachtfeldes, benötigt aber viel Energie.



TECHNOLOGIEZENTRUM

PANZERUNG: Leicht
FUNKTION: Start und Kontrolle des Navigationssatelliten, Bau von High-Tech-Ausrüstung


TECHNOLOGIEZENTRUM

Neben dem Bau von High-Tech-Einheiten wie Kreuzern oder Schattengeneratoren kümmert sich das Technologiezentrum um Bau und Start des Navigationssatelliten.

SCHATTTENGENERATOR *

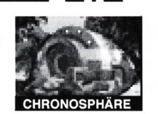
PANZERUNG: Leicht
FUNKTION: Erzeugt beim Gegner neue Schattenflächen, die das Spielfeld überlagern


SCHATTENGENERATOR

Der Schattengenerator erlaubt es den alliierten Streitkräften, sich den Blicken ihrer Gegner zu entziehen. Feindliche Einheiten, die in der betroffenen Gegend aufklären, sehen nur in ihrem normalen Radius. Hinter ihnen schließt sich die die dunkle Fläche wieder.

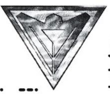
CHRONOSPHÄRE

PANZERUNG: Leicht
FUNKTION: Ermöglicht Raum-/Zeitverschiebungen


CHRONOSPHÄRE

Die Chronosphäre ist das Ergebnis des Philadelphia-Experimentes. Mit ihr können alliierte Einheiten von einem Ort an einen anderen geschickt werden, ohne den dazwischenliegenden Raum durchqueren zu müssen. Die so "verschobenen" Einheiten existieren an ihrem Zielort allerdings nur für kurze Zeit und kehren dann zum Ausgangsort zurück. Diese Technologie ist noch nicht ganz ausgereift. Ihre Verwendung mit bestimmten Einheiten oder ihre ständige Benutzung können zu ungewöhnlichen Nebenwirkungen führen.

* Nur in Mehrspieler-Gefechten verfügbar. In Einzelspieler-Missionen gehört diese Technologie entweder zu Ihrer Startausrüstung, oder Ihre Mission dreht sich darum, eines dieser Geräte sicherzustellen.



ATTRAPPEN *

PANZERUNG: -
FUNKTION: Täuschung von Gegnern



ATTRAPPEN

Die Alliierten verfügen über vier perfekte Attrappen: Bauhof, Waffenfabrik, Radarstation und Werft. Diese sind so gut wie ungepanzert, können aber benutzt werden, um vom wirklichen Standort dieser wichtigen Gebäude abzulenken.

SANDSACK-BARRIERE

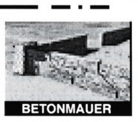
PANZERUNG: Leicht
FUNKTION: Passive Verteidigung


SANDSACK-BARRIERE

Sandsack-Barrieren eignen sich hervorragend zum Aufhalten von Fahrzeugen (Ausnahme: Kettenfahrzeuge) und Infanterie-Cyborgs. Kettenfahrzeuge walzen Sandsack-Barrieren einfach nieder.

BETONMAUER

PANZERUNG: Schwer
FUNKTION: Passive Verteidigung


BETONMAUER

Betonmauern sind weit effektiver als Sandsack-Barrieren. Betonmauern halten auch Kettenfahrzeuge auf.



ALLIIERTE GEBÄUDE

BEZEICHNUNG	PANZERUNG	VORAUSSETZUNG	FUNKTION
Bauhof	leicht	-	Bau von Gebäuden
Kraftwerk	leicht	Bauhof	Energieversorgung
Großkraftwerk	leicht	Kraftwerk	Energieversorgung
Erz-Raffinerie	leicht	Kraftwerk	Macht Geld aus Erz
Erz-Silo	leicht	Erz-Raffinerie	Lagert Erz für $1.500
Cyborgfabrik	leicht	Kraftwerk	Bau von Cyborgs
Waffenfabrik	leicht	Erz-Raffinerie	Bau von Einheiten
Werft	leicht	Kraftwerk	Bau von Marine-Einheiten
Heliport	leicht	Radarstation	Hubschrauberlandeplatz
Verteidigungsbunker	mittel	Cyborgfabrik	Verteidigung gegen Cyborgs
Tarnbunker	schwer	Cyborgfabrik	Verteidigung gegen Cyborgs
Geschützturm	schwer	Cyborgfabrik	Verteidigung gegen Fahrzeuge
Flak-Stellung	schwer	Radarstation	Verteidigung gegen Flugeinheiten
Werkstatt	leicht	Waffenfabrik	Reparatur/Bewaffnung von Vehikeln
Radarstation	leicht	Erz-Raffinerie	Radarübersicht
Technologiezentrum	leicht	Waffenfabrik & Radar	High-Tech-Produktion
Schattengenerator*	leicht	Technologiezentrum	Verdeckt Teile der Landschaft
Chronosphäre	leicht	Technologiezentrum	Raum-/Zeitverschiebungen
Attrappen*	-	Echtes Gebäude	Täuschung von Gegnern
Sandsack-Barriere	leicht	Bauhof	Verteidigung der Basis
Betonmauer	schwer	Bauhof	Verteidigung der Basis

* Nur in Mehrspieler-Gefechten verfügbar. In Einzelspieler-Missionen gehören diese Gebäude entweder zu Ihrer Startausrüstung, oder Ihre Mission dreht sich darum, eines dieser "Gebäude" einzunehmen.

ALLIIERTE GEBÄUDE

BEZEICHNUNG	PANZERUNG	VORAUSSETZUNG	FUNKTION
Bauhof	leicht	-	Bau von Gebäuden
Kraftwerk	leicht	Bauhof	Energieversorgung
Großkraftwerk	leicht	Kraftwerk	Energieversorgung
Erz-Raffinerie	leicht	Kraftwerk	Macht Geld aus Erz
Erz-Silo	leicht	Erz-Raffinerie	Lagert Erz für $1.500
Cyborgfabrik	leicht	Kraftwerk	Bau von Cyborgs
Waffenfabrik	leicht	Erz-Raffinerie	Bau von Einheiten
Werft	leicht	Kraftwerk	Bau von Marine-Einheiten
Heliport	leicht	Radarstation	Hubschrauberlandeplatz
Verteidigungsbunker	mittel	Cyborgfabrik	Verteidigung gegen Cyborgs
Tarnbunker	schwer	Cyborgfabrik	Verteidigung gegen Cyborgs
Geschützturm	schwer	Cyborgfabrik	Verteidigung gegen Fahrzeuge
Flak-Stellung	schwer	Radarstation	Verteidigung gegen Flugeinheiten
Werkstatt	leicht	Waffenfabrik	Reparatur/Bewaffnung von Vehikeln
Radarstation	leicht	Erz-Raffinerie	Radarübersicht
Technologiezentrum	leicht	Waffenfabrik & Radar	High-Tech-Produktion
Schattengenerator*	leicht	Technologiezentrum	Verdeckt Teile der Landschaft
Chronosphäre	leicht	Technologiezentrum	Raum-/Zeitverschiebungen
Attrappen*	-	Echtes Gebäude	Täuschung von Gegnern
Sandsack-Barriere	leicht	Bauhof	Verteidigung der Basis
Betonmauer	schwer	Bauhof	Verteidigung der Basis

* Nur in Mehrspieler-Gefechten verfügbar. In Einzelspieler-Missionen gehören diese Gebäude entweder zu Ihrer Startausrüstung, oder Ihre Mission dreht sich darum, eines dieser "Gebäude" einzunehmen.

CYBORG "SCHÜTZE MK.1"

REICHWEITE: Gering
PANZERUNG: -
BEWAFFNUNG: M-16-Sturmgewehr


CYBORG SCHÜTZE MK.1

Mit einem M-16-Sturmgewehr ausgestattet, ist diese Einheit optimal im Einsatz gegen feindliche Cyborgs oder in Gruppen auch gegen Panzerfahrzeuge.

MECHANOBOT

REICHWEITE: -
PANZERUNG: -
AUSRÜSTUNG: Reparaturset & Erste-Hilfe-Kasten


MECHANOBOT

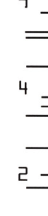
Kümmert sich um beschädigte Cyborgs im Feld. Kann in begrenztem Umfang Ersatzteile transportieren und sogar verletzte Freiwillige medizinisch behandeln. Mechano-Bots sind allerdings nicht in der Lage, Beschädigungen an sich selbst zu reparieren, da hierzu eine Abschaltung der zentralen Rechnerbauteile erforderlich ist.

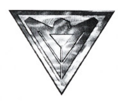
CYBORG "RAK ZERO"

REICHWEITE: Mittel
PANZERUNG: -
BEWAFFNUNG: Dragon 2-Bazooka


CYBORG RAK ZERO

Ist in der Lage, gepanzerten Feind-Einheiten beträchtlichen Schaden zuzufügen. Ihren Mangel an Geschwindigkeit machen diese Infanterie-Cyborgs durch ihre Schlagkraft wett. Zudem können Sie auch gegnerische Flugeinheiten bekämpfen!





CYBORG "SPION JB07"

REICHWEITE: -
PANZERUNG: -
AUSRÜSTUNG: Sensoren und Sender zur verdeckten Informationsbeschaffung

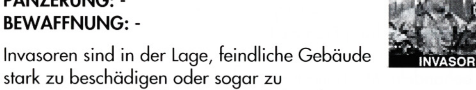

CYBORG SPION JB07

Als Meister der Täuschung kann sich diese Einheit unbemerkt zwischen Feind-Einheiten tummeln. Spion-Cyborgs können Sie mit einer Menge Informationen über Ihren Gegner versorgen: was er gerade baut, wieviel Geld er hat, wie seine Cyborgvorräte aussehen usw. Vor den Terminator-Wachhunden müssen sich Ihre Spione allerdings hüten - die sind nämlich speziell darauf trainiert, getarnte Roboter zu erkennen.

INVASOR

REICHWEITE: -
PANZERUNG: -
BEWAFFNUNG: -


INVASOR



Invasoren sind in der Lage, feindliche Gebäude stark zu beschädigen oder sogar zu übernehmen - oder Ihre eigenen Gebäude blitzschnell zu reparieren.

D.I.E.B.-EINHEIT

REICHWEITE: -
PANZERUNG: -
AUSRÜSTUNG: Flinke mechanische Finger


D.I.E.B.-EINHEIT

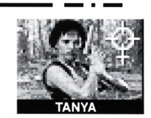
Diese "Datengesteuerte Illegale Erz-Beschaffungs-Einheit" dringt in ein gegnerisches Erz-Silo oder eine gegnerische Raffinerie ein und stiehlt dort die Hälfte des Lagerbestands.



* Nur in Mehrspieler-Gefechten verfügbar. In Einzelspieler-Missionen gehören diese Einheiten entweder zu Ihrer Startausrüstung, oder Ihre Mission dreht sich darum, eine dieser Einheiten sicherzustellen.

TANYA *

REICHWEITE: Mittel
PANZERUNG: -
BEWAFFNUNG: Zwei 45er-Colts und C-4-Plastiksprengstoff


TANYA

Durch die Kraft der zwei Waffen ist es relativ egal, ob sich ein paar schläfrige Infanterie-Cyborgs in Tanyas Weg befinden oder nicht. Die C-4-Ladungen, die sie bei sich trägt, machen aus feindlichen Gebäuden oder Waffenstellungen problemlos Kleinholz - wenn sie sie erreichen kann. Anders als den kybernetischen Einheiten kann Tanya, der Freiwilligen, nicht einfach der Wachmodus befohlen werden. Sie müssen Tanya jeden Gegner, den sie angreifen soll, per Mausklick vorgeben.

PANZERMINENLEGER

REICHWEITE: -
PANZERUNG: Mittel
BEWAFFNUNG: Panzerminen


PANZERMINENLEGER

Der Panzerminen-Leger ist eine der effektivsten alliierten Einheiten. Fast alle gegnerischen Einheiten können mit nur einer einzigen Mine vernichtet werden. Als pfiffiger Kommandant können Sie so eine gesamte gegnerische Streitmacht stoppen, bevor sie auch nur in Schußweite Ihrer Basis gekommen ist hat. Ein Minenleger kann bis zu 5 Minen auf einmal tragen und wird in der Werkstatt mit neuen Minen bestückt.

ERZTRANSPORTER

REICHWEITE: -
PANZERUNG: Schwer
BEWAFFNUNG: -


ERZTRANSPORTER

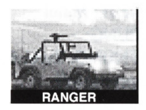
Der Erztransporter sammelt Roherz. Er ist zwar langsam, aber schwer gepanzert. Er ist durchaus imstande, auch schweren Beschuß eine ganze Weile zu überstehen.



* Nur in Mehrspieler-Gefechten verfügbar. In Einzelspieler-Missionen gehören diese Einheiten entweder zu Ihrer Startausrüstung, oder Ihre Mission dreht sich darum, eine dieser Einheiten sicherzustellen.

RANGER-4WD-GELÄNDEWAGEN

REICHWEITE: Gering
PANZERUNG: Leicht
BEWAFFNUNG: M-60 Maschinengewehr


RANGER

Durch ihre hohe Geschwindigkeit und leichte Panzerung eignet sich diese Einheit besonders für Aufklärungseinsätze. Wird gern im Verbund mit Infanterie-Cyborgs eingesetzt, um Vorarbeit zu leisten.

LEICHTER PANZER

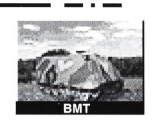
REICHWEITE: Mittel
PANZERUNG: Mittel
BEWAFFNUNG: 75-mm-Kanone


LEICHTER PANZER

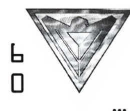
Der Standard-Panzer der alliierten Truppen. Wendig und gut gepanzert verrichtet der leichte Panzer seinen Dienst in kleinen gemischten Trupps ebenso wie in großen Konvois. Die mäßige Feuerkraft macht er dabei ohne weiteres durch seine hohe Schußfrequenz und Geschwindigkeit wett.

BMT

REICHWEITE: Gering
PANZERUNG: Schwer
BEWAFFNUNG: M-60 Maschinengewehr


BMT

Der bewaffnete Mannschafts-Transporter kann bis zu 5 Infanterie-Cyborgs schnell und wohlbehütet transportieren. Der BMT ist das leichteste Kettenfahrzeug und kann somit Sandsack-Barrieren und Stacheldrahtzaun durchbrechen. Das schwenkbare M-60-Maschinengewehr hält dabei feindliche Cyborg-Einheiten in Schach.



ARTILLERIE-GESCHÜTZ

REICHWEITE: Hoch
PANZERUNG: Leicht
BEWAFFNUNG: 155-mm-Kanone


ARTILLERIE-GESCHÜTZ

Sehr schlagkräftig, wenn auch etwas ungenau. Diese Waffe kann Cyborgs und Gebäude aus großer Entfernung bekämpfen. Durch ihre niedrige Geschwindigkeit und die nur leichte Panzerung benötigt diese Einheit allerdings ständigen Schutz.

KAMPFPANZER

REICHWEITE: Mittel
PANZERUNG: Schwer
BEWAFFNUNG: 105-mm-Kanone


KAMPFPANZER

Der mittelschwere Panzer der Alliierten ist schnell, gut gepanzert und immer noch billiger als der sowjetische schwere Panzer - allerdings verfügt er "nur" über eine Kanone. Gepaart mit einem leichten Panzer kann er das Feuer auf sich ziehen, während der leichte Panzer das Ziel vernichtet.

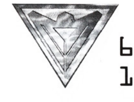
MOBILER SCHATTENGENERATOR *

REICHWEITE: Mittel
PANZERUNG: Leicht
AUSRÜSTUNG: Schattengeneratoren


MOBILER SCHATTENG.

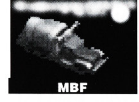
Die mobile Version des Schattengenerators funktioniert in etwa so wie die stationäre. Das Schattenfeld, das von ihm erzeugt wird, ist allerdings kleiner. Dennoch können sich etliche Einheiten darunter verstecken. Ihr Gegner kann also nicht sehen, womit Sie ihn überraschen möchten.

* Nur in Mehrspieler-Gefechten verfügbar. In Einzelspieler-Missionen gehören diese Einheiten entweder zu Ihrer Startausrüstung, oder Ihre Mission dreht sich darum, eine dieser Einheiten sicherzustellen.



MBF

REICHWEITE: -
PANZERUNG: Schwer
BEWAFFNUNG: -


MBF

Das mobile Baufahrzeug ermöglicht den Aufbau oder die Erweiterung eines Stützpunktes. Obwohl es sehr teuer ist, ist es immer nützlich, eines in Reserve zu haben, sollte Ihr erster Bauhof (eines der Lieblingsziele Ihrer Gegner) zerstört werden. Wie auch bei allen anderen produzierenden Einheiten beschleunigt das Betreiben mehrerer Bauhöfe die Produktion.

LANDUNGSBOOT

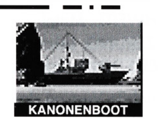
REICHWEITE: -
PANZERUNG: Mittel
BEWAFFNUNG: -


LANDUNGSBOOT

Das gepanzerte Landungsboot ist in der Lage, fünf Landeinheiten über Wasser zu transportieren. Dieses Luftkissenfahrzeug kann in allen flachen Uferbereichen be- und entladen werden, ist aber während dieses Vorgangs völlig schutzlos.

KANONENBOOT

REICHWEITE: Gering
PANZERUNG: Leicht
BEWAFFNUNG: 30-mm-Bordkanone und Wasserbombenwerfer

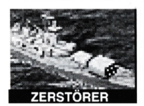

KANONENBOOT

Die leichteste und schnellste Marine-Einheit der Alliierten. Das Kanonenboot eignet sich hervorragend zum Auskundschaften unbekannter Gewässer und zum Aufbringen von U-Booten, bevor sie Schaden anrichten können. Der Wasserbombenwerfer des Kanonenbootes nimmt jedes entdeckte U-Boot sofort unter Beschuß.



* Nur in Mehrspieler-Gefechten verfügbar. In Einzelspieler-Missionen gehören diese Einheiten entweder zu Ihrer Startausrüstung, oder Ihre Mission dreht sich darum, eine dieser Einheiten sicherzustellen.

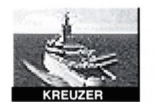
ZERSTÖRER


ZERSTÖRER

REICHWEITE: Mittel
PANZERUNG: Mittel
BEWAFFNUNG: Stinger-Raketen und Wasserbombenwerfer

Als mittelgroße Marine-Einheit kann ein Zerstörer effektiv gegen Feind-Einheiten zu Lande, zu Wasser und in der Luft eingesetzt werden. Schnellfeuernde Stinger-Raketen holen Feind-Einheiten ohne Mühe aus der Luft und entfalten auch bei in der Nähe befindlichen Land-Einheiten ihre Wirkung. Ortet ein Zerstörer ein feindliches U-Boot, so macht er sich mittels seiner zwei Wasserbombenwerfer daran, es zu stoppen.

KREUZER


KREUZER

REICHWEITE: Extrem hoch
PANZERUNG: Schwer
BEWAFFNUNG: 20-cm-Schiffsartillerie

Langsam, aber gewaltig. Schlachtkreuzer sind zwar träge, aber das machen sie mit ihrer enormen Feuerkraft und Reichweite doppelt wett. Ein solches Schiff ist in der Lage, eine feindliche Basis in wenigen Minuten bis auf die Grundmauern abzutragen. Durch den Umstand, daß ein Kreuzer keine Wasserbomben trägt, ist er bei allen U-Booten ein beliebtes Ziel.

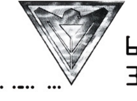
KAMPFHELIKOPTER


KAMPFHELIKOPTER



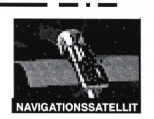
REICHWEITE: Gering
PANZERUNG: Schwer
BEWAFFNUNG: Hellfire-Raketen

Dieser Standard-Kampfhubschrauber trägt durchschlagskräftige Hellfire-Raketen, die auch Panzerfahrzeuge ohne Mühe außer Gefecht setzen. In Kombination mit Land- oder See-Einheiten stellt er eine optimale Erweiterung für die Schlagkraft der anderen Einheiten dar.



NAVIGATIONSSATELLIT

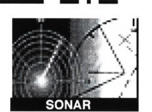
REICHWEITE: -
PANZERUNG: -
AUSRÜSTUNG: Satellitenkameras


NAVIGATIONSSATELLIT

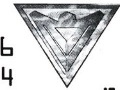
Wird der Satellit vom Technologiezentrum in die Umlaufbahn geschossen, versorgt er Sie von diesem Moment an mit präzisen Landkarten, für die Sie kein bißchen Energie mehr abzwacken müssen. Zudem durchdringt der Satellit mit einem Schlag den gesamten Schatten auf dem Gefechtsfeld, sobald er die Umlaufbahn erreicht.

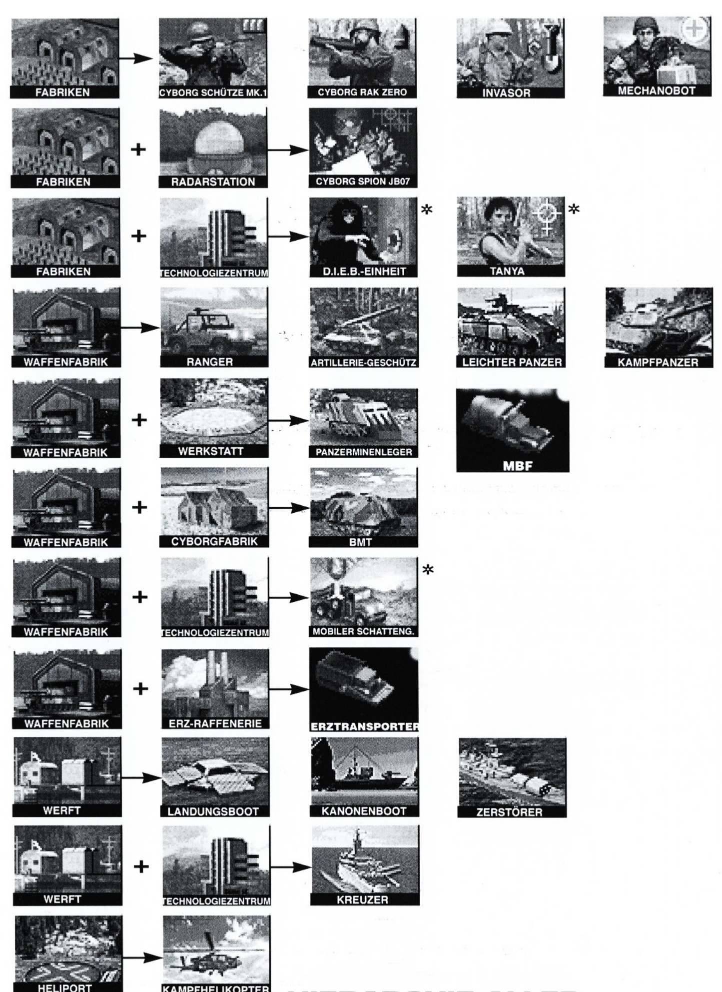
SONAR

REICHWEITE: -
PANZERUNG: -
NUTZEN: Sonarbilder


SONAR

Eine von den Alliierten entwickelte Technologie, mit deren Hilfe für kurze Zeit die Standorte sämtlicher feindlichen U-Boote angezeigt werden können. Das Sonar wird verfügbar, wenn ein alliierter Spion eine feindliche U-Boot-Werft betritt und ausspioniert.





HIERARCHIE ALLER ALLIIERTEN-EINHEITEN

* Nur in Mehrspieler-Gefechten verfügbar. In Einzelspieler-Missionen gehören diese Einheiten entweder zu Ihrer Startausrüstung, oder Ihre Mission dreht sich darum, eine dieser Einheiten sicherzustellen.

ALLIIERTE EINHEITEN

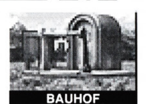
CYB=Cyborgfabrik, WAF=Waffenfabrik, Radar=Radarstation, Heliport=Heliport, WKST=Werkstatt, TECH=Technologiezentrum

BEZEICHNUNG	REICHWEITE	PANZERUNG	VORAUSSETZG.	BEWAFFNUNG/AUSRÜST.
Schütze	Gering	-	CYB	M-16-Sturmgewehr
MechanoBot	-	-	CYB	Werkzeugkasten
Rak-Zero	Mittel	-	CYB	Dragon 2-Bazooka
Spion	-	-	CYB + Radar	Informationen
Invasor	-	-	CYB	-
D.I.E.B.-Einheit	-	-	CYB + TECH	Flinke mechanische Finger
Tanya*	-	Mittel	CYB + TECH	2 x 45er, C-4
Panzerminenleger	Mittel	-	WAF + WKST	Panzerminen
Erztransporter	-	Schwer	WAF + Raffinerie	-
Ranger 4WD	Gering	Leicht	WAF	M-60-MG
Leichter Panzer	Mittel	Mittel	WAF	75-mm-Kanone
BMT	Gering	Schwer	WAF	M-60-MG
Artillerie-Geschütz	Hoch	Leicht	WAF	155-mm-Geschütz
Kampfpanzer	Mittel	Schwer	WAF	105-mm-Kanone
Mobiler Schattengenerator*	Mittel	Leicht	WAF + TECH	Schattengeneratoren
MBF	-	Schwer	WAF + TECH	-
Landungsboot	-	Mittel	Werft	-
Kanonenboot	Gering	Leicht	Werft	30-mm-Kanone, Wasserbomben
Zerstörer	Mittel	Mittel	Werft	Stinger-Raketen, Wasserbomben
Kreuzer	Extrem hoch	Schwer	Werft	20-cm-Artilleriegeschütze
Kampfhubschrauber	Gering	Schwer	Heliport	Hellfire-Raketen
Navigationssatellit	-	-	TECH	Satellitenkameras
Sonar	-	-	Spionage	Sonar

* Nur in Mehrspieler-Gefechten verfügbar. In Einzelspieler-Missionen gehören diese Einheiten entweder zu Ihrer Startausrüstung, oder Ihre Mission dreht sich darum, eine dieser Einheiten sicherzustellen.

BAUHOF

PANZERUNG: Leicht
FUNKTION: Ermöglicht den Bau aller anderen Gebäude


BAUHOF

Der Bauhof ist der Herzstück Ihrer Basis. Nur mit seiner Hilfe können Sie weitere Gebäude errichten.

KRAFTWERK

PANZERUNG: Leicht
FUNKTION: Energieversorgung der Basis


KRAFTWERK

Ein Standard-Kraftwerk. Wieviel Energie es erzeugt, hängt von seinem Zustand ab. Schützen Sie Ihre Kraftwerke vor Angriffen, und reparieren Sie sie, wenn nötig.

GROSSKRAFTWERK

PANZERUNG: Leicht
FUNKTION: Energieversorgung der Basis


GROSSKRAFTWERK

Dieses Hochleistungs-Kraftwerk ist in der Lage, auch einem erhöhten Energiebedarf gerecht zu werden.



ERZ-RAFFINERIE

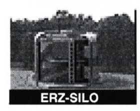
PANZERUNG: Leicht
FUNKTION: Aufbereitung, Lagerung und Verkauf von Erz


ERZ-RAFFENERIE

In der Raffinerie wird das gewonnene Erz veredelt. Für den Bau jeder Raffinerie erhalten Sie einen Erztransporter. Die Raffinerie kann Erz im Wert von bis zu $2.000 für Sie lagern und stellt Ihnen das Geld jederzeit bereit.

ERZ-SILO

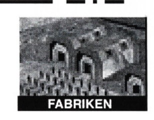
PANZERUNG: Leicht
FUNKTION: Lagerung veredelten Erzes


ERZ-SILO

In diesem Silo können Sie bereits veredeltes Erz im Wert von bis zu $1.500 lagern. Das Geld haben Sie jederzeit zur Verfügung. Achten Sie auf Diebe!

CYBORGFABRIK

PANZERUNG: Leicht
FUNKTION: Produktion von Infanterie-Cyborgs


FABRIKEN

In der Cyborgfabrik werden die sowjetischen Infanterie-Cyborgs hergestellt. Einige spezialisierte Modelle können hier nach dem Bau anderer Einrichtungen montiert werden.



HUNDEZWINGER

PANZERUNG: Leicht
NUTZEN: Aufzucht, Training und Unterbringung der Terminator-Suchhunde


HUNDEZWINGER

Die auf Cyborgs abgerichteten Wachhunde werden in Zwingern untergebracht. Ohne Zwinger keine Hunde.

WAFFENFABRIK

PANZERUNG: Leicht
FUNKTION: Herstellung von Fahrzeugen und Flugeinheiten


WAFFENFABRIK

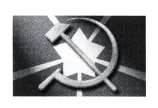
In der Waffenfabrik werden alle fahrenden Einheiten der Sowjets hergestellt. Der Bau mehrerer Waffenfabriken verringert die Zeit, die für den Bau einer Einheit benötigt wird.

U-BOOT-WERFT

PANZERUNG: Leicht
ZWECK: Bau und Wartung von Marine-Einheiten

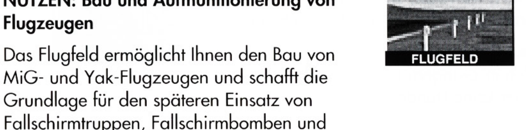

U-BOOT-WERFT

Hier werden U-Boote und Landungsboote konstruiert und gewartet.



FLUGFELD

PANZERUNG: Schwer
NUTZEN: Bau und Aufmunitionierung von Flugzeugen


FLUGFELD

Das Flugfeld ermöglicht Ihnen den Bau von MiG- und Yak-Flugzeugen und schafft die Grundlage für den späteren Einsatz von Fallschirmtruppen, Fallschirmbomben und Spionageflugzeugen. Pro Flugfeld ist nur ein Flugzeug zugelassen. Wird ein Flugfeld zerstört, während sich das zugehörige Flugzeug in der Luft befindet, macht das Flugzeug eine Bruchlandung.

HELIPORT

PANZERUNG: Leicht
FUNKTION: Bau und Aufmunitionierung von Hubschraubern

HELIPORT

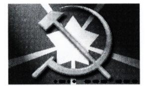
Der Heliport ist für den Bau und die Aufmunitionierung von Hubschraubern zuständig. Für den Bau jedes Heliports erhalten Sie einen Hind-Helikopter.

WERKSTATT

PANZERUNG: Leicht
FUNKTION: Reparatur und Bewaffnung von Einheiten

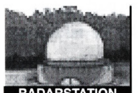

WERKSTATT

In der Werkstatt werden alle beschädigten Fahr- und Flugeinheiten repariert, die Sie auf ihre Plattform stellen können. Minenleger werden hier neu mit Minen bestückt. Reparaturen kosten gewöhnlich einen Bruchteil vom Kaufpreis einer Einheit - eine Investition, die sich auszahlt!



RADARSTATION

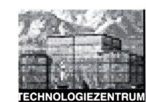
PANZERUNG: Leicht
FUNKTION: Radarüberwachung des Schlachtfelds


RADARSTATION

Die Radarstation versorgt Sie mit einer Übersichtskarte des Schlachtfeldes, benötigt aber viel Energie und muß in gutem Zustand sein.

TECHNOLOGIEZENTRUM

PANZERUNG: Leicht
FUNKTION: Bau von High-Tech-Ausrüstung

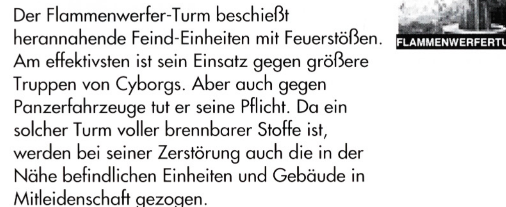

TECHNOLOGIEZENTRUM

Erst durch die im sowjetischen Technologiezentrum betriebenen Forschungen sind Sie in der Lage, High-Tech-Ausrüstung wie Tesla-Spulen und Mammut-Panzer zu bauen.

FLAMMENWERFER-TURM

PANZERUNG: Schwer
NUTZEN: Verteidigung

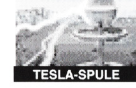

FLAMMENWERFERTURM


Der Flammenwerfer-Turm beschießt herannahende Feind-Einheiten mit Feuerstößen. Am effektivsten ist sein Einsatz gegen größere Truppen von Cyborgs. Aber auch gegen Panzerfahrzeuge tut er seine Pflicht. Da ein solcher Turm voller brennbarer Stoffe ist, werden bei seiner Zerstörung auch die in der Nähe befindlichen Einheiten und Gebäude in Mitleidenschaft gezogen.



TESLA-SPULE

PANZERUNG: Leicht
NUTZEN: Verteidigung durch Starkstrom


TESLA-SPULE

Tesla-Spulen feuern vollautomatisch extrem starke Stromstöße auf herannahende Einheiten ab. Von Cyborgs bleibt hierbei lediglich ein Häufchen ausgeglühter Schlacke übrig, Panzerfahrzeuge schmelzen innerhalb weniger Sekunden.

FLARAK-STELLUNG

PANZERUNG: Schwer
NUTZEN: Flugabwehr durch Boden-Luft-Raketen


FLARAK-STELLUNG

Flarak-Stellungen feuern automatisch nicht immer ganz treffsichere, dafür aber weitreichende Raketen auf in der Nähe befindliche Flugeinheiten ab. Je langsamer die Flugeinheit ist, desto größer ist ihr Problem.

EISERNER VORHANG

PANZERUNG: Leicht
NUTZEN: Kurzfristige Unverwundbarkeit

EISERNER VORHANG

Der Eiserne Vorhang ist ein Resonator, der die molekulare Struktur einer Fahr- oder Flugeinheit oder eines Gebäudes verändert, ihr den "Willen Stalins" auferlegt, wie es im High-Tech-Jargon heißt. Dadurch wird es für eine kurze Zeit jeglicher Feindeinwirkung gegenüber unempfindlich.



RAKETENSILO

PANZERUNG: Schwer
NUTZEN: Starteinrichtung für Atomraketen

RAKETENSILO

Ist das Silo erst einmal fertiggestellt, stehen Ihnen Atomraketen zur Verfügung. Schießen Sie eine von ihnen ins Schlachtfeld, und die dort befindlichen Einheiten werden schwere Schäden erleiden. Die schwer gepanzerten Einheiten kommen zwar möglicherweise besser davon, aber nicht viel.

STACHELDRAHTZAUN

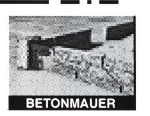
PANZERUNG: Leicht
NUTZEN: Passive Verteidigung


STACHELDRAHZAUN

Stacheldrahtzäune halten kettenlose Fahrzeuge und Infanterie-Einheiten auf - Kettenfahrzeuge reißen Stacheldrahtzäune nieder oder nutzen ihre Bewaffnung, um den Zaun zu zerstören.

BETONMAUER

PANZERUNG: Schwer
NUTZEN: Passive Verteidigung


BETONMAUER

Betonwände sind weit stabiler als Stacheldrahtzäune und halten selbst schwere Panzer auf.



AUFSTELLUNG UND HIERARCHIE ALLER SOWJET-BAUWERKE

- BAUHOF
  - BETONMAUER
  - STACHELDRAHZAUN
  - KRAFTWERK
    - FABRIKEN
      - FLAMMENWERFERTURM
      - HUNDEZWINGER
    - GROSSKRAFTWERK
    - U-BOOT-WERFT
    - ERZ-RAFFENERIE
      - ERZ-SILO
      - WAFFENFABRIK
        - WERKSTATT
        - TECHNOLOGIEZENTRUM
      - RADARSTATION
        - FLARAK-STELLUNG
        - TECHNOLOGIEZENTRUM
          - TESLA-SPULE
          - EISERNER VORHANG
          - RAKETENSILO
        - FLUGFELD
        - HELIPORT

SOWJETISCHE GEBÄUDE

BEZEICHNUNG	PANZERUNG	VORAUSSETZUNG	FUNKTION
Bauhof	leicht	-	Bau von Gebäuden
Kraftwerk	leicht	Bauhof	Energieversorgung
Großkraftwerk	leicht	Kraftwerk	Energieversorgung
Erz-Raffinerie	leicht	Kraftwerk	Macht Geld aus Erz
Erz-Silo	leicht	Erz-Raffinerie	Lagert Erz für $1.500
Cyborgfabrik	leicht	Kraftwerk	Produktion von Infanterie-Cyborgs
Hundezwinger	leicht	Cyborgfabrik	Abrichten von Wachhunden
Waffenfabrik	leicht	Erz-Raffinerie	Bau von Einheiten
U-Boot-Werft	leicht	Kraftwerk	Bau von Marine-Einheiten
Flugfeld	schwer	Radarstation	Einsatz von Flugzeugen
Heliport	leicht	Radarstation	Hubschrauberlandeplatz
Werkstatt	leicht	Waffenfabrik	Reparatur und Bewaffnung
Radarstation	leicht	Erz-Raffinerie	Radarüberwachung
Technologiezentrum	leicht	Waffenfabrik & Radar	High-Tech-Produktion
Flammenwerfer-Turm	schwer	Cyborgfabrik	Verteidigung mit Feuer
Tesla-Spule	leicht	Technologiezentrum	Verteidigung mit Starkstrom
Flarak-Stellung	schwer	Radarstation	Flugabwehr
"Eiserner Vorhang"	leicht	Technologiezentrum	Unverwundbarkeit
Raketensilo	schwer	Technologiezentrum	Atomrakete
Stacheldrahtzaun	leicht	Bauhof	Verteidigung der Basis
Betonmauer	schwer	Bauhof	Verteidigung der Basis

WACHHUND

REICHWEITE: -
PANZERUNG: -
BEWAFFNUNG: Scharfe Zähne


WACHHUND

Terminator-Wachhunde sind die einzigen Einheiten, die kybernetisch getarnte Spione entlarven können. Obwohl sie keine Waffen oder Panzerung tragen, sind sie ein effektives Mittel bei der Bekämpfung von Invasoren, Spionen und D.I.E.B.-Einheiten.

CYBORG "SCHÜTZE MK.1"

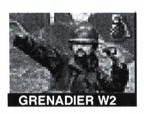
REICHWEITE: Gering
PANZERUNG: -
BEWAFFNUNG: AK-47-Sturmgewehr


CYBORG SCHÜTZE MK.1

Mit einem AK-47-Sturmgewehr ausgestattet, ist diese Einheit das Rückgrat der Sowjet-Armee. Optimal im Einsatz gegen feindliche Cyborgs oder in Gruppen auch gegen Panzerfahrzeuge.

CYBORG "GRENADIER W2"

REICHWEITE: Gering
PANZERUNG: -
AUSRÜSTUNG: Handgranaten


GRENADIER W2

Der Grenadier hat eine etwas höhere Reichweite und eine stärkere Waffe als der normale Schützen-Bot. In Gruppen sind Grenadiere äußerst effektiv im Einsatz gegen Panzerfahrzeuge.





FLAMMENWERFER-CYBORG

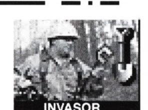
REICHWEITE: Gering
PANZERUNG: -
BEWAFFNUNG: Flammenwerfer


CYBORG FLAMMENW.

Diese Cyborgs sind im gesamten "Oberkörper" mit leicht brennbarer Flüssigkeit vollgetankt. Das macht sie zu relativ empfindlichen Maschinen. Ihre Waffe kann allerdings schwere Schäden anrichten.

INVASOR

REICHWEITE: -
PANZERUNG: -
BEWAFFNUNG: -


INVASOR

Invasoren sind in der Lage, feindliche Gebäude stark zu beschädigen oder zu übernehmen und Ihre eigenen Gebäude blitzschnell zu reparieren.

ERZTRANSPORTER

REICHWEITE: -
PANZERUNG: Schwer
BEWAFFNUNG: -


ERZTRANSPORTER

Der Erztransporter sammelt Roherz. Er ist langsam, schwer gepanzert und unverzichtbar. Er ist imstande, auch schweren Beschuß eine ganze Weile zu überstehen.



SCHWERER PANZER

REICHWEITE: Mittel
PANZERUNG: Schwer
BEWAFFNUNG: 105-mm-Doppelkanone


SCHWERER PANZER

Als Standard-Panzer der Sowjet-Armee trägt dieses Monstrum zwei 105-mm-Kanonen, was ihm die doppelte Feuerkraft seines nächsten Alliierten-Verwandten, des mittelschweren Kampfpanzers, gibt. Zwar ist er langsam, aber dennoch ein ernstzunehmender Gegner.

TRETMINENLEGER

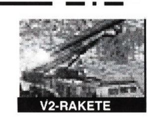
REICHWEITE: -
PANZERUNG: Mittel
BEWAFFNUNG: Tretminen


MINENLEGER

Diese Einheit vermint das ihr angewiesene Gebiet mit Tretminen. Eine dieser Minen kann eine ganze Gruppe von herummarschierenden Cyborgs mit sich reißen. Der Minenleger kann bis zu 5 Minen tragen und wird in der Werkstatt neu ausgerüstet.

V2-RAKETENWERFER

REICHWEITE: Hoch
PANZERUNG: Leicht
BEWAFFNUNG: V2-Rakete


V2-RAKETE

Der V2-Raketenwerfer kann die meisten Gebäude mit nur zwei Raketen vernichten. Bedenkt man seine enorme Reichweite, wird klar, warum ihn die alliierten Streitkräfte fürchten. Klare Nachteile sind allerdings die leichte Panzerung, die lange Nachladezeit und die Unfähigkeit, sich schnell bewegende Ziele zu erfassen.



RADARSTÖRGERÄT *

REICHWEITE: Hoch
PANZERUNG: Leicht
AUSRÜSTUNG: Störgenerator


RADARSTÖRGERÄT

Die mobile Radar-Störeinheit setzt das feindliche Radar komplett außer Gefecht. Durch ihre hohe Reichweite wird sie dabei nur langsam entdeckt und ermöglicht anderen Truppenteilen einen unbemerkten Vorstoß.

MAMMUT-PANZER

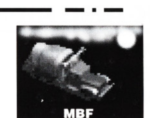
REICHWEITE: Mittel
PANZERUNG: Schwer
BEWAFFNUNG: 120-mm-Doppelkanone und Raketenwerfer


MAMMUT-PANZER

Einen größeren Panzer gibt es nicht. Der Mammut-Panzer ist das größte landgestützte, mobile Waffensystem. Er kann mächtig einstecken - und austeilen. Sogar gegen Lufteinheiten kann er mit Hilfe seines Raketenwerfers vorgehen.

MBF

REICHWEITE: -
PANZERUNG: Schwer
BEWAFFNUNG: -


MBF

Das mobile Baufahrzeug ermöglicht den Aufbau oder die Erweiterung eines Stützpunktes. Obwohl es sehr teuer ist, ist es immer nützlich, eines in Reserve zu haben, sollte Ihr erster Bauhof (eines der Lieblingsziele Ihrer Gegner) zerstört werden. Wie auch bei allen anderen produzierenden Einheiten beschleunigt das Betreiben mehrerer Bauhöfe die Produktion.

* Nur in Mehrspieler-Gefechten verfügbar. In Einzelspieler-Missionen gehören diese Einheiten entweder zu Ihrer Startausrüstung, oder Ihre Mission dreht sich darum, eine dieser Einheiten sicherzustellen.



LANDUNGSBOOT

REICHWEITE: -
PANZERUNG: Mittel
BEWAFFNUNG: -


LANDUNGSBOOT

Das gepanzerte Landungsboot ist in der Lage, fünf Landeinheiten über Wasser zu transportieren. Dieses Luftkissenfahrzeug kann in allen flachen Uferbereichen be- und entladen werden, ist aber während dieses Vorgangs völlig schutzlos.

U-BOOT

REICHWEITE: Hoch
PANZERUNG: Mittel
BEWAFFNUNG: Torpedos

U-BOOT



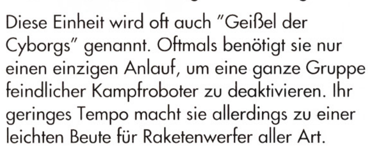
Still und heimlich greifen U-Boote ihre Ziele aus großer Entfernung an. Um allerdings einen Torpedo abfeuern zu können, muß ein U-Boot auftauchen, wodurch es für gegnerische Einheiten leicht angreifbar wird.

YAK-ANGRIFFSJÄGER

REICHWEITE: Gering
PANZERUNG: Leicht
BEWAFFNUNG: Zwillings-Maschinengewehr


YAK

Diese Einheit wird oft auch "Geißel der Cyborgs" genannt. Oftmals benötigt sie nur einen einzigen Anlauf, um eine ganze Gruppe feindlicher Kampfroboter zu deaktivieren. Ihr geringes Tempo macht sie allerdings zu einer leichten Beute für Raketenwerfer aller Art.





LEICHTER LUFTTRANSPORTER

REICHWEITE: -
PANZERUNG: Leicht
BEWAFFNUNG: Bomben und Fallschirmjäger


LUFTTRANSPORTER

Mit diesem Transportflugzeug können Sie Fallschirmbomben und -truppen ins Kampfgebiet bringen lassen. Es ist langsam und schlecht gepanzert. Sie sollten Ihre Flugroute also besser genau überdenken.

FALLSCHIRMTRUPPEN

REICHWEITE: Gering
PANZERUNG: -
BEWAFFNUNG: AK-47-Sturmgewehr


FALLSCHIRMTRUPPEN

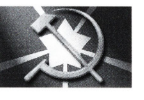
Gewöhnliche Schütze-Cyborgs, mit einem Fallschirm von Lufttransportern abgeworfen. Aktivieren sich auttomatisch beim Aufprall und stehen dann als Verstärkung zur Verfügung. Sie können diese Truppen überall abwerfen lassen - auch über Gebieten, die noch vom Schatten verdeckt sind!

FALLSCHIRM-BOMBEN

REICHWEITE: -
PANZERUNG: -
BEWAFFNUNG: Starke Sprengladung


FALLSCHIRMBOMBEN

Diese Bomben werden ebenfalls von Lufttransportern abgeworfen und stürzen schnurstracks auf ihr Ziel - und beseitigen es mit Hilfe ihrer mächtigen Sprengladung. In der Nähe befindliche Einheiten werden hierbei oftmals in Mitleidenschaft gezogen. Am Boden befindliche Einheiten können diese Bomben sehen und werden versuchen, ihnen zu entkommen.



SPIONAGEFLUGZEUG

REICHWEITE: -
PANZERUNG: Leicht
AUSRÜSTUNG: Kamera


SPIONAGE FLUZGZEUG

Sobald ihm ein Ziel vorgegeben wurde, macht sich das Spionageflugzeug auf den Weg. Es schießt ein großräumiges Bild vom angegebenen Zielgebiet und beseitigt so den Schatten über diesem Teil des -Gefechtsfeldes.

MIG

REICHWEITE: Mittel
PANZERUNG: Leicht
BEWAFFNUNG: Hitzesuchende Raketen


MIG

Die MiG ist ein schneller Jagdbomber, der eine begrenzte Anzahl zielgenauer und schlagkräftiger Raketen trägt. Ihre Eigenschaften machen sie zur perfekten Waffe für schnelle operative Schläge gegen Ihren Feind.

HIND-HELIKOPTER

REICHWEITE: Gering
PANZERUNG: Schwer
BEWAFFNUNG: Vulkan-Maschinenkanone


HIND

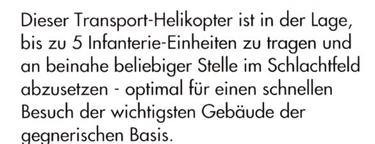
Groß, schwer gepanzert und gut bewaffnet heftet sich der Hind wie eine Klette an seine Ziele, um sie nach und nach zu demontieren.



HELITRANS *

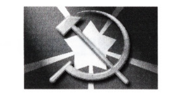


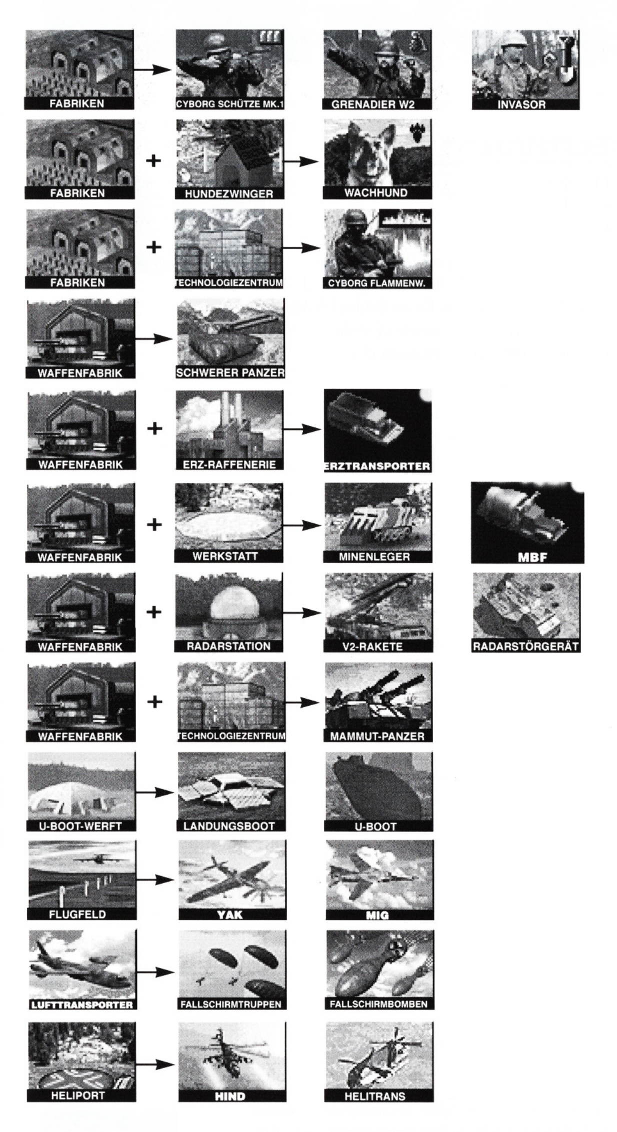
REICHWEITE: -
PANZERUNG: Mittel
BEWAFFNUNG:



Dieser Transport-Helikopter ist in der Lage, bis zu 5 Infanterie-Einheiten zu tragen und an beinahe beliebiger Stelle im Schlachtfeld abzusetzen - optimal für einen schnellen Besuch der wichtigsten Gebäude der gegnerischen Basis.

* Nur in Mehrspieler-Gefechten verfügbar. In Einzelspieler-Missionen gehören diese Einheiten entweder zu Ihrer Startausrüstung, oder Ihre Mission dreht sich darum, eine dieser Einheiten sicherzustellen.





HIERARCHIE ALLER SOWJET-EINHEITEN

SOWJETISCHE EINHEITEN

CYB=Cyborgfabrik, WAF=Waffenfabrik, TECH=Technologiezentrum

BEZEICHNUNG	REICHWEITE	PANZER	VORAUSSETZG.	BEWAFFNUNG
Wachhund	-	-	CYB + Zwinger	Scharfe Zähne
Schütze	Gering	-	CYB	AK-47-Sturmgewehr
Grenadier	Gering	-	CYB	Granaten
Flammenwerfer	Gering	-	CYB + TECH	Flammenwerfer
Invasor	-	-	CYB	-
Erztransporter	-	Schwer	WAF + Raffinerie	-
Schwerer Panzer	Mittel	Schwer	WAF	2 x 105-mm-Kanone
Tretminenleger	-	Mittel	WAF + Werkstatt	Tretminen
V2-Raketenwerfer	Hoch	Leicht	WAF + Radar	V2-Raketen
Radarstörgerät	Hoch	Leicht	WAF + Radar	Störgeneratoren
Mammut-Panzer	Mittel	Schwer	WAF + TECH	2 x 120-mm-Kanone + Raketen
MBF*	-	Schwer	WAF + TECH	-
Landungsboot	-	Mittel	U-Boot-Werft	-
U-Boot	Hoch	Mittel	U-Boot-Werft	Torpedos
Yak-Jäger	Gering	Leicht	Flugfeld	Zwillings-MG
Fallschirmtruppen	Gering	-	Flugfeld	AK-47-Sturmgewehr
Fallschirmbomben	-	-	Flugfeld	Starke Sprengladung
Spionageflugzeug	-	Leicht	Flugfeld	Kamera
MiG	Mittel	Leicht	Flugfeld	Hitzesuchende Raketen
Hind-Helikopter	Gering	Schwer	Heliport	Vulkan-Maschinenkanone
Helitrans	-	Mittel	Heliport	-

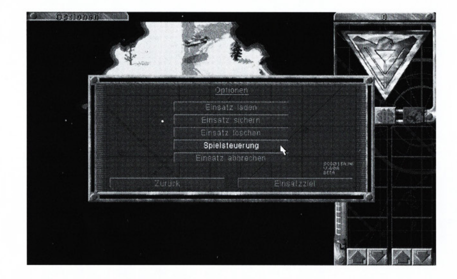
* Nur in Mehrspieler-Gefechten verfügbar. In Einzelspieler-Missionen gehören diese Einheiten entweder zu Ihrer Startausrüstung, oder Ihre Mission dreht sich darum, eine dieser Einheiten sicherzustellen.

Der nun folgende Abschnitt enthält Lösungshilfen für die ersten beiden Alliierten-Missionen. Lesen Sie bitte nicht weiter, wenn Sie es allein versuchen möchten!

MISSION EINS:

Als erstes wäre es wohl sinnvoll, wenn Sie die Spielgeschwindigkeit etwas senken würde - dadurch haben Sie die Gelegenheit, sich mit dem Spiel und seiner Steuerung vertraut zu machen. Dazu klicken Sie auf den „OPTIONEN"-Knopf oben im Bild (Sie können stattdessen aber auch die ESC-Taste drücken).

Das Spiel wird unterbrochen, und ein Menü erscheint. Hier sehen Sie mehrere Optionen - eine von ihnen ist die „SPIELSTEUERUNG". Klicken Sie mit der linken Maustaste auf diesen Knopf.



Hierdurch haben Sie ein weiteres Menü aufgerufen, in dem Sie zwei Schieberegler vorfinden. Der eine ist mit „SPIELGESCHWINDIGKEIT", der andere mit „SCROLLGESCHWINDIGKEIT" betitelt. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf den Regler für die Spielgeschwindigkeit und halten Sie die Maustaste gedrückt. Stellen Sie den Regler weiter nach rechts, wird das Spiel schneller, stellen Sie ihn weiter nach links, wird es langsamer. Stellen Sie den Regler ganz nach links.

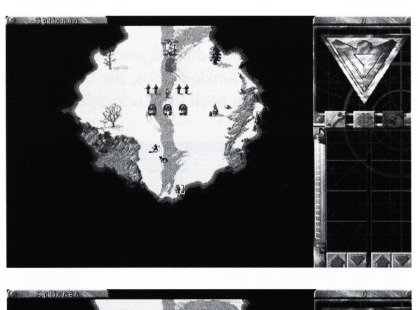


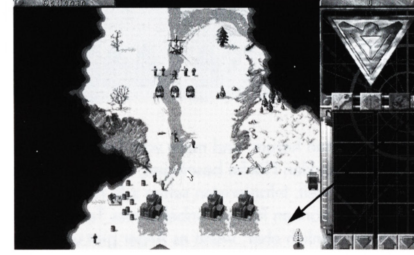
In diesem Menü können Sie auch die Geschwindigkeit einstellen, mit dem der Bildausschnitt über das Spielfeld wandert. Die Voreinstellung ist recht hoch - wenn sie Ihnen nicht gefällt, ändern Sie sie ruhig. Um dieses Menü wieder zu verlassen, klicken Sie auf den Knopf „OPTIONENMENÜ". Nun gelangen Sie ins Optionenmenü zurück. Um das Spiel von hier aus fortzusetzen, klicken Sie auf „ZURÜCK". Stattdessen können Sie auch zweimal die „ESC"-Taste drücken.

Rechts im Bild sehen Sie das Seitenmenü. Mit seiner Hilfe können Sie Einheiten und Gebäude herstellen sowie Ihre Basis verwalten. Da Sie bei diesem Einsatz keine Basis haben, beachten Sie das Seitenmenü vorerst nicht - es wird erst in Mission Zwei wichtig.

JETZT GEHT´S LOS ...

Gleich zu Beginn des Einsatzes geschehen mehrere Dinge. Zum einen sehen Sie, wie ein Flugzeug nach Süden fliegt und Tanya, Ihre Scharfschützen-Einheit, per Fallschirm abspringen.

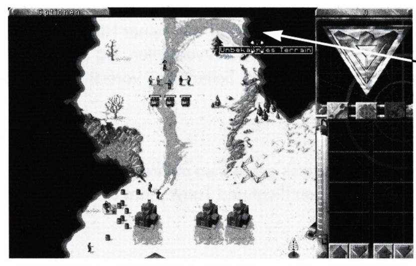




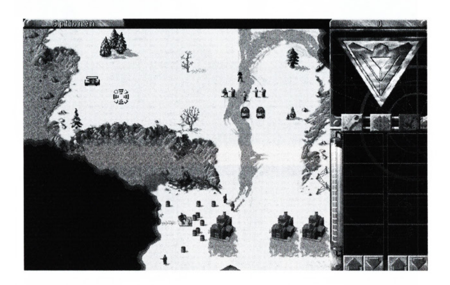
TESLA-SPULE

Etwas weiter südlich sehen Sie, wie ein Trupp alliierter Soldaten und Ranger-Geländewagen die Wachen einer weiter im Süden befindlichen Sowjet-Basis in Schach hält. Nachdem die Wach-Cyborgs in Altmetall verwandelt wurden, sehen

Sie, wie rechts ein Farm-Bot in Richtung der Sowjet-Basis läuft. Dummerweise gerät er in den Feuerbereich einer Tesla-Spule und wird in ein Häufchen Schlacke verwandelt. Achten Sie darauf, daß Ihre Einheiten einen gebührenden Abstand zu den Tesla-Spulen halten, oder ihnen widerfährt ein ähnliches Schicksal - und ganz schnell kann eine Ihrer Missionen beendet sein!



Ihnen ist sicher schon aufgefallen, daß die Gegend um Ihre Einheiten herum sichtbar, der Rest verdeckt ist. Die dunkle Fläche, der Schatten, bedeckt die Bereiche des Einsatzgebiets, die Sie noch nicht erforscht haben.



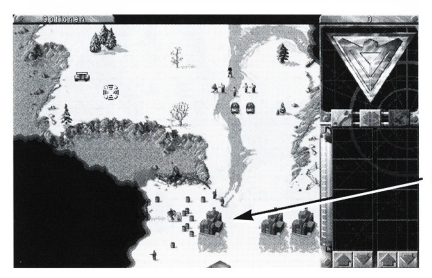
Bewegen Sie Ihre Einheiten herum, und mehr vom Terrain wird sichtbar. Jede Einheit kann Teile der dunklen Fläche beseitigen, aber verschiedene Einheiten "sehen" unterschiedlich weit. Infanteristen sehen z.B. nicht so weit wie Ranger-Geländewagen - daher können Ranger unbekanntes Terrain weit sicherer erforschen. Sie sehen nämlich eher, wenn es Ärger gibt und können umkehren. Klicken Sie mit der linken Maustaste einen Ihrer Ranger an und bewegen Sie den Mauszeiger ein Stück nach links. Klicken Sie dorthin, und Ihr Geländewagen macht sich auf den Weg zu diesem Punkt.

Haben Sie auf einen Baum oder Felsen geklickt, wird die Einheit so nahe an ihn heranfahren, wie es geht. Lassen Sie den Geländewagen ein wenig herumfahren, um sich an seine Steuerung zu gewöhnen. Passen Sie dabei auf, daß der Wagen keiner der Tesla-Spulen zu nahe kommt. Zum Glück können Sie hören, wie sie sich aufladen, bevor sie feuern. Sie haben nun immerhin noch ein kleines bißchen Zeit, um Ihre Einheit/en aus dem Feuerbereich der Spule zu holen - oder sie erleiden dasselbe Schicksal, das auch dem bedauernswerten Farm-Bot widerfahren ist.

Sie können jederzeit durch bloßes Anklicken eine andere Einheit auswählen. Dadurch heben Sie die Auswahl der anderen Einheit auf. Wenn Sie die Auswahl einer Einheit aufheben möchten, ohne eine andere Einheit anzuwählen, klicken Sie einfach rechts. Dadurch heben Sie die Auswahl sämtlicher gerade gewählten Einheiten auf, was sehr hilfreich sein kann, damit Sie nicht aus Versehen einem Trupp von Einheiten einen Marschbefehl geben. Jetzt aber genug zum Bewegen von Einheiten. Es ist Zeit, Albert Einstein zu finden.

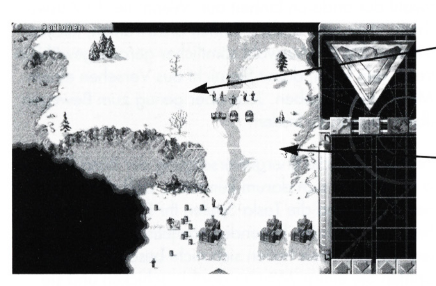
Stavros hat Sie darüber informiert, daß die Energieversorgung der Basis ihre klare Schwachstelle ist. Also müssen Sie sich darum kümmern, daß die Energieversorgung zusammenbricht - und die Tesla-Spulen Ihr Einheiten nicht pulverisieren können. Die Ihnen am nächsten liegenden sowjetischen Gebäude sind die Kraftwerke. In diesem Teil der Basis halten sich nicht besonders viele Wachen auf. Theoretisch könnten Sie einige Männer dorthin schicken und sie angreifen, aber dadurch würden auch Sie Verluste erleiden - und außerdem wären da ja noch die Tesla-Spulen!

Wie dem auch sei, in der Nähe des Kraftwerks ganz links befinden sich einige Treibstoff-Fässer. Solche Fässer haben - wenig verwunderlich - die Eigenschaft, zu explodieren, wenn sie unter Beschuß geraten. Gerne nehmen sie dabei in der Nähe befindliche Gegenstände oder Einheiten mit sich; wie z.B. auch andere Treibstoff-Fässer. Oder Kraftwerke.



In ihrer Nähe hält sich ein sowjetischer Cyborg-Grenadier auf. Wenn Sie ihn ausschalten, können Sie in Ruhe auf die Fässer schießen und das Kraftwerk so aus sicherer Entfernung dem Erdboden gleichmachen.

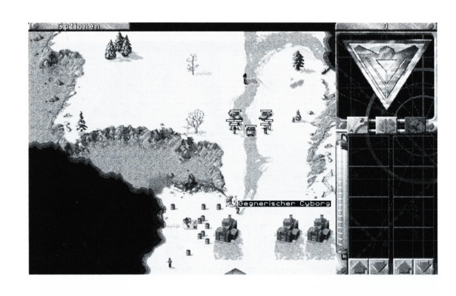
Klicken Sie mit der linken Maustaste auf einen Ihrer Cyborgs und dann auf den Grenadier. Ihr Cyborg macht sich auf den Weg und greift den Grenadier an. Sicher haben Sie bemerkt, daß sich der Mauszeiger in den Angriffs-Cursor verwandelt hat, als Sie ihn über den Grenadier gestellt hatten. Dieser Cursor zeigt Ihnen an, welche Feind-Einheiten Sie mit der gerade gewählten Einheit angreifen können, und welche nicht.



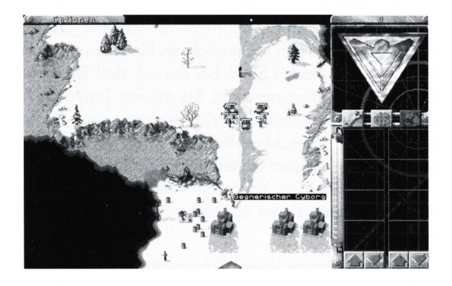
KLICKEN SIE LINKS UND HALTEN SIE DIE TASTE GEDRÜCKT

ZIEHEN SIE DEN MAUSZEIGER HIERHER UND LASSEN SIE LOS

Es ist durchaus möglich, daß Ihr Schütze es nicht geschafft hat und von dem feindlichen Grenadier demontiert wurde. In diesem Fall wird es Zeit, mit etwas mehr Nachdruck an die Sache heranzugehen. Wählen Sie Ihren Ranger-Geländewagen an (klicken mit der linken Maustaste) und halten Sie die Maustaste gedrückt. Bewegen Sie die Maus nun nach rechts unten. Eine Box entsteht. Ihre linke obere Ecke befindet sich dort, wo sich der Mauszeiger gerade befand, als Sie die Maustaste gedrückt haben. Hierbei handelt es sich um eine „Gummiband"-Auswahl.



Wenn Sie die Maustaste wieder loslassen, haben Sie alle Einheiten innerhalb des Rahmens angewählt. Auf diese Weise können Sie mehreren Einheiten ein- und dieselbe Anweisung geben. Klicken Sie nun also den feindlichen Grenadier an. Alle gewählten Einheiten begeben sich in Feuerreichweite und werden beginnen, den Grenadier anzugreifen. Gegen derartig viele Einheiten hat der Cyborg keine Chance. Beachten Sie, daß in dem Moment, in dem er deaktiviert wird, das ihm am nächsten gelegene Faß explodiert! Und schon wieder haben wir etwas über Fässer voller Treibstoff gelernt:



Wenn in ihrer Nähe etwas explodiert (z.B. die restlichen Granaten des Grenadiers), dann schließen sie sich mit Freuden an. Wie sie gesehen haben, hat die Explosion das Kraftwerk außer Gefecht gesetzt und zudem einige feindliche Cyborgs mit sich gerissen. Aber reicht das aus? Sind vielleicht irgendwo anders noch reichlich Kraftwerke? Nun, irgendjemand sollte ausprobieren, ob die Tesla-Spulen nicht mehr mit Energie versorgt werden ...



Und genau das passiert: Ein Freiwilliger läuft auf die Basis zu - und die Tesla-Spule reagiert nicht! Das bedeutet: Energiemangel! Es wird Zeit, in die Basis einzudringen!

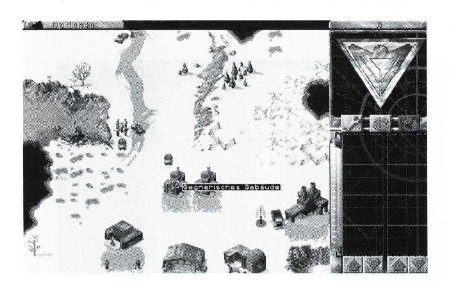
WIE SIE EINSTEIN FINDEN

Wir wissen, daß sich Einstein irgendwo in der Basis befindet, aber nicht, wo genau. Benutzen Sie Tanya, um ihn zu finden. In der Zwischenzeit müssen Sie auch dafür sorgen, daß die Tesla-Spulen deaktiviert bleiben.

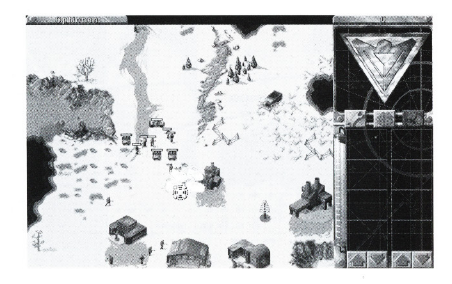
Wählen Sie einige Ihrer Einheiten aus und lassen Sie das nächste Kraftwerk angreifen. Dadurch rufen Sie etliche sowjetische Cyborgs auf den Plan, die wiederum Ihre Truppen angreifen werden.

Während also alle beschäftigt sind, wählen Sie Tanya an und lassen sie die sowjetischen Angreifer einen nach dem anderen ausschalten. Denken Sie dabei immer daran, daß Tanya von allein keine anderen Einheiten angreift. Sie müssen ihr also jedes Ziel vorgeben. Achten Sie dabei darauf, daß Sie ihr keine Ziele anweisen, bei denen sie den Kürzeren zieht. Sie müssen Tanya als Freiwillige nämlich unter allen Umständen schützen! Wird auch nur einer der beiden Menschen in diesem Cyborg-Gefecht getötet, haben Sie verloren! Ebenfalls sollten Sie darauf achten, daß Ihre Truppen weiterhin das Kraftwerk angreifen - auch wenn sie selbst angegriffen werden. Wenn Sie ihnen ein anderes Ziel vorgeben möchten, wählen Sie einige von ihnen aus und wählen Sie ihnen ein neues Ziel oder einen neuen Standort.

Wenn Sie die feindlichen Cyborgs in ihre Schranken verwiesen haben, werden Sie bemerken, daß zwei der sowjetischen Roboter nicht in den Kampf eingegriffen haben, sondern immer noch vor einem der Gebäude stehen. Ob sie möglicherweise etwas bewachen? Das werden wir gleich herausfinden. Zuerst wollen wir aber ganz sicher sein, daß die Tesla-Spulen nicht wieder gefechtsbereit werden.

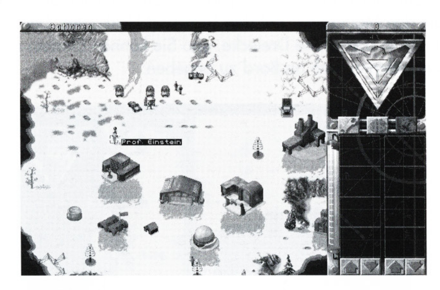


Während Ihre Mannen eines der restlichen Kraftwerke angreifen, wählen Sie Tanya an und stellen Sie den Mauszeiger über eines der unbeschädigten Kraftwerke. Der Mauszeiger verwandelt sich in ein Sprengzünder-Symbol. Eine von Tanyas besonderen Eigenschaften - sie kann Gebäude mit C-4-Ladungen sprengen.



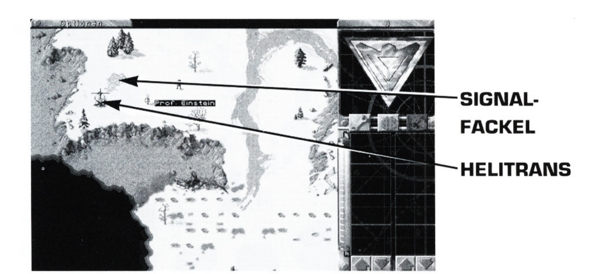
Klicken Sie nun und sehen Sie zu, wie Tanya zu dem Kraftwerk rennt und die Sprengladung anbringt. Das Gebäude wird aufflackern und dann explodieren. Geht schneller als mit der Infanterie, nicht?

So, und jetzt wollen wir mal sehen, was die beiden Cyborgs bewachen. Mit ihnen wird Tanya spielend fertig. Sobald sie deaktiviert sind, kommt jemand aus dem Gebäude gerannt - Einstein. Das war ihre Aufgabe. Aber wie bekommen wir ihn von hier weg?



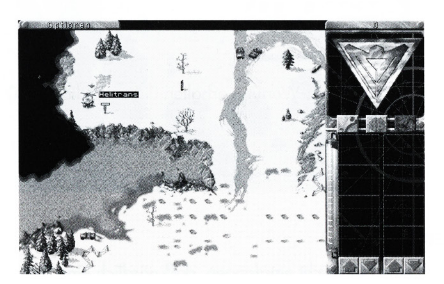
EVAKUIEREN!

Sie sollten nun eine Nachricht empfangen, daß nördlich eine Signalfackel gesichtet wurde. Da Norden in "Alarmstufe Rot" oben ist, scrollen Sie den Bildausschnitt etwas nach oben. Dort sollten Sie eine grüne Rauchfackel sehen. Außerdem bewegt sich ein Helikopter auf diese Position zu. Das ist eine Unterstützungs-Einheit, die Einstein wegschaffen wird.



Wählen Sie nun Tanya und Einstein, und lassen Sie sie zur Signalfackel laufen. Zudem wäre es sinnvoll, die anderen Einheiten ebenfalls aus der Basis abzuziehen, denn sobald Einstein in Sicherheit ist, werden vier alliierte Schlachtkreuzer die Basis unter schweren Beschuß nehmen. Nicht, daß die auf Ihre Einheiten zielen würden, aber Kreuzer-Kanonen sind nun mal nicht immer 100%ig zielgenau - dafür aber umso tödlicher! Stellen Sie also sicher, daß sich Ihre Einheiten in gebührender Entfernung befinden!

Inzwischen sollte der Hubschrauber gelandet sein. Wählen Sie Einstein an, und bewegen Sie den Mauszeiger auf den Transport-Helikopter. Der Mauszeiger verwandelt sich in drei grüne Dreiecke, und Sie können Einstein mittels eines Mausklicks nahelegen, sich an Bord zu begeben.



Der Hubschrauber wird dann starten und nach Osten fliegen. Wenn Sie möchten, können Sie seinen Flug beobachten, indem Sie den Bildausschnitt mit ihm scrollen lassen. Sobald er das Spielfeld verläßt, ist Ihre Mission abgeschlossen! Genießen Sie die Filmsequenz - Ihre Belohnung!

DIE ABRECHNUNG - IHRE PUNKTZAHL

Ganz egal, ob Sie für die Alliierten oder die Sowjets arbeiten, erhalten Sie nach jeder erfolgreich abgeschlossenen Mission eine Bewertung nach Punkten. Diese stellt eine Bewertung Ihres Einsatzes dar und basiert auf mehreren Faktoren: Ihren Punkten, Ihrer Führung und Ihrer Effizienz. Daraus wird die letztendliche Punktzahl ermittelt.

SCHÄDEN

Die Basis-Punktzahl, die Sie für eine Mission erhalten, errechnet sich durch das Addieren der Werte sämtlicher Dinge, die Sie im Verlauf des Einsatzes zerstört haben. Von diesem Wert wird andererseits alles abgezogen, was Sie verloren haben. Für den Sieg gibt es dann nochmal 1.000 Punkte. Voilà!

FÜHRUNG

Dieser Wert faßt zusammen, wie gut Sie Ihre Truppen eingesetzt haben. Wenn Sie keine einzige Einheit verloren haben, erhalten Sie 100% der Punkte. Mit jeder verlorenen Einheit vermindert sich dieser Prozentsatz. Die Punktzahl, die mit diesem Prozentsatz multipliziert wird, ist Ihre Basispunktzahl. Haben Sie z.B. 1.000 Punkte und 50 Führungsprozente erspielt, erhalten Sie folglich 500 Punkte für Ihre Führung.

EFFIZIENZ

Hier wird verrechnet, wieviel Geld Sie im Laufe einer Mission eingenommen und ausgegeben haben. Wenn Sie gut mit Ihrem Geld umgehen können, werden Sie hier eine gute Wertung erzielen - unter gewissen Voraussetzungen kann Ihre Wertung sogar die 100%-Marke übersteigen! Wie auch immer die Wertung sein mag, auch sie wird mit den Basispunkten multipliziert. Bei 1.000 Basispunkten und einer 75%igen Effizienz-Wertung erhalten Sie zusätzliche 750 Punkte.

GESAMTPUNKTZAHL

Die Gesamtpunktzahl ist die Summe aus den Führungs- und Effizienzpunkten. Die höchsten Punktzahlen werden in die Bestenliste eingetragen. Für jede Mission gibt es eine auf sieben Plätze begrenzte Bestenliste. Die ist sehr hilfreich, wenn Sie mit Ihren Freunden um Rekorde spielen. Wenn Sie Ihren Namen eingegeben haben, geht das Spiel weiter.

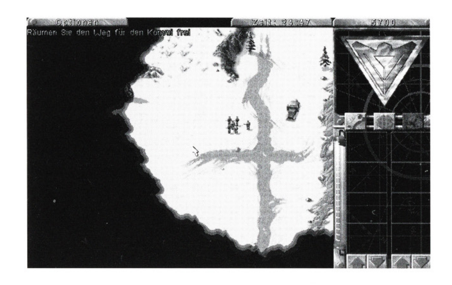
WEITERKÄMPFEN

Sobald Sie in der Bestenliste fertig sind, gelangen Sie in ein Menü, in dem Sie Ihre nächste Mission auswählen können. Manchmal können Sie nur eine Mission anwählen, manchmal verzweigt sich die Handlung. Das bedeutet, daß es in einer Gegend mehr als eine Mission für Sie gibt. Um eine Mission zu wählen, klicken Sie mit der linken Maustaste in das Territorium, das Sie als nächstes angehen möchten.

MISSION ZWEI:

In dieser Mission können Sie sich im Herstellen von Einheiten, im Sammeln von Erz und im Aufbau einer Basis üben. Von Essling hat angekündigt, daß der Versorgungs-Konvoi in Kürze eintreffen wird, und wie Sie sehen werden, tickt oben im Bild ein Countdown. Ist er abgelaufen, trifft der Konvoi ein. Aber keine Panik! Sie haben genügend Zeit, um den Paß zu sichern.

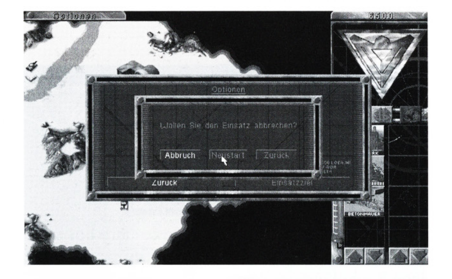
Zu Beginn haben Sie außer ein paar Infanterie-Cyborgs nichts, womit Sie arbeiten können, aber das wird sich schnell ändern. Schon bald sehen Sie einen Wagen ins Spielfeld fahren, der wie ein riesiger Betonmischer aussieht – das ist Ihr mobiles Baufahrzeug (MBF). Mit ihm können Sie Ihre Basis aufbauen. Schauen Sie einfach zu. Das MBF wird ein Stück fahren, und sich dann selbsttätig in einen Bauhof verwandeln.



Im selben Augenblick erscheinen im Seitenmenü etliche Symbole in bisher leeren Boxen - Bau-Symbole. Darüber aber gleich noch mehr. In den zukünftigen Missionen wird sich Ihr MBF nicht mehr automatisch in einen Bauhof verwandeln, und deshalb sollten Sie jetzt lernen, wie Sie es steuern können.

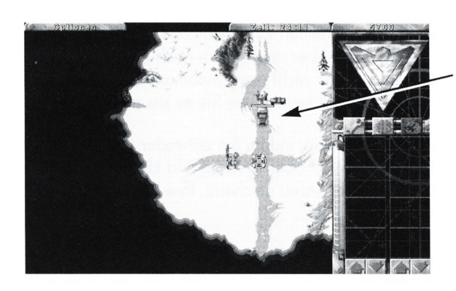
Gehen Sie ins Optionenmenü, indem Sie entweder die „ESC"-Taste drücken oder auf den „OPTIONEN"-Knopf oben links im Bild klicken und wählen Sie EINSATZ ABBRECHEN. Ein weiteres Menü erscheint. Ihre Auswahl:" „ABBRUCH, NEUSTART" oder „ZURÜCK".

Wählen Sie „NEUSTART", und die gerade laufende Mission wird neu gestartet. Diese Mal übernehmen Sie die Steuerung des MBF, bevor es sich in einen Bauhof verwandelt. Sobald es das in das Spielfeld fährt, klicken Sie es mit der linken Maustaste an. Klicken Sie dann mit der linken Maustaste etwas weiter unten auf die Kreuzung. Eine sowjetische Infanterie-Einheit wird auftauchen und versuchen, Ihnen Probleme zu bereiten. Kümmern Sie sich mit Ihrer eigenen Cyborg-Infanterie um sie.

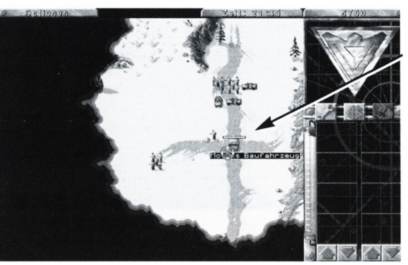


DER BAU IHRER BASIS

So, jetzt haben Sie also das MBF, aber wie wird es in einen Bauhof verwandelt? Klicken Sie es zweimal mit der linken Maustaste an. Nach dem ersten Klick sehen Sie einen Einsatzcursor, und der zweite Klick gibt dem MBF die Anweisung, sich in den Bauhof zu verwandeln.



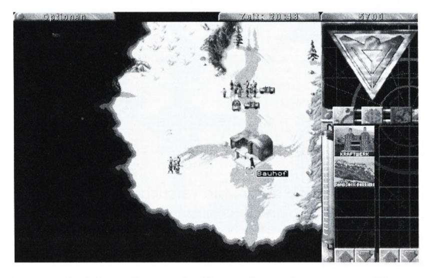
Das MBF wird in ein recht großes Gebäude umgebaut - daher benötigt es für den Aufbau eine Menge Platz. Wenn Sie versuchen, das MBF an einem Ort umbauen zu lassen, der nicht genügend Platz bietet, so wird nichts passieren. Schauen Sie sich die Umgebung des MBF an. Ist dort möglicherweise etwas, das den Aufbau behindern könnte? Eine Infanterie-Einheit, eine Klippe, Felsen, ein Baum, was auch immer...?



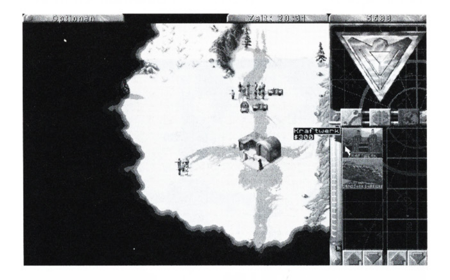
Wird Ihnen ein durchgestrichener Einsatz-Cursor angezeigt, wählen Sie das MBF an und bewegen Sie es ein wenig hin und her. Versuchen Sie es nun nochmal. Will es partout nicht klappen, können Sie es nach Westen (links) von der Kreuzung herunterbewegen - dort befindet sich eine genügend große freie Fläche.

Wenn Sie das MBF nun umbauen lassen, sehen Sie wieder, wie im Seitenmenü die Bau-Symbol erscheinen. Im Moment können Sie nur zwei Dinge bauen: Sandsack-Barrieren und Kraftwerke. Stellen Sie den Mauszeiger auf die beiden Symbole, und etwas Text wird erscheinen - nämlich der Name und der Preis des jeweiligen Gebäudes.

Wenn Sie eine Einheit oder ein Gebäude bauen, werden die Kosten dafür von Ihrem Guthaben abgezogen. Ihren aktuellen Kontostand sehen Sie oberhalb des Seitenmenüs (Win 95) oder gleich links vom Seitenmenü-Knopf (DOS). Hier steht der Betrag, den Sie anfangs zur Verfügung haben. Sie können Geld dazuverdienen - aber bis es soweit ist, müssen Sie mit dem hier angezeigten Geld klarkommen.

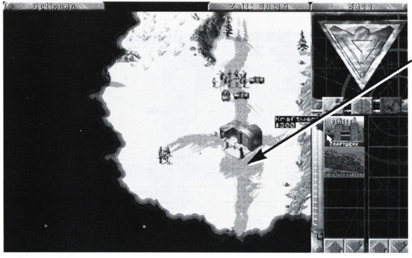


Der erste Schritt zum Geldverdienen ist Energie - also bauen Sie erst mal ein Kraftwerk. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf das Kraftwerk-Symbol. Die beiden Symbole werden abgedunkelt, und wie Sie sehen, beginnt der Bau des Kraftwerks.

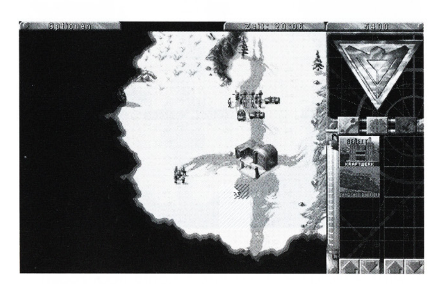


Währenddessen wird ständig Geld von Ihrem Konto abgezogen. Sobald das Kraftwerk fertiggestellt ist, erscheint ein "FERTIG" über dem Bau-Symbol. Plazieren Sie nun das Kraftwerk. Das tun Sie, indem Sie zuerst auf das Kraftwerk-Symbol klicken und den Mauszeiger dann über das Spielfeld bewegen. Sie sehen eine Fläche aus weißen und roten Quadraten unter Ihrem Mauszeiger - das Plazierungsraster.

Grundsätzlich gilt, daß das gesamte Raster weiß sein muß, damit Sie ein Gebäude plazieren können. Dazu müssen Sie zwei Voraussetzungen erfüllen: Zum einen kann kein Gebäude auf einem anderen, auf Infanterie- oder anderen Einheiten oder natürlichen Hindernissen jedweder Art stehen.



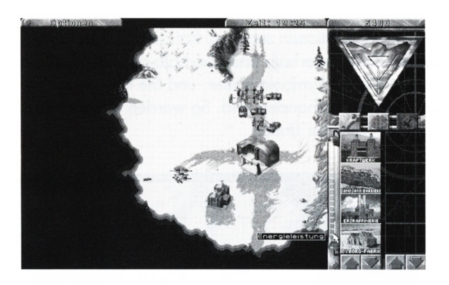
Zum anderen darf jedes neue Gebäude nicht weiter als ein Rasterquadrat von einem anderen Gebäude entfernt stehen, das Ihnen gehört. Sie können nicht an Wände oder feindliche Gebäuden anbauen. Haben Sie eine den Regeln entsprechende und Ihnen passende Stelle gefunden, klicken Sie mit der linken Maustaste, und Ihr Gebäude wird gebaut und automatisch in Betrieb genommen.



IHR ENERGIEHAUSHALT

Energie ist unerläßlich, um eine Basis wirkungsvoll betreiben zu können. Schauen Sie sich den Teil des Bildschirms an, in dem sich das Seitenmenü befindet. In dem schmalen Bereich links von den Bau-Symbolen befindet sich Ihr

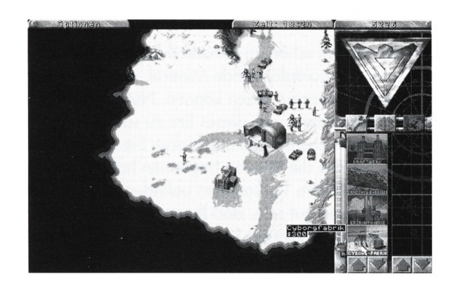
Energiebalken. Die goldene Markierung zeigt an, wieviel Energie Ihre Basis derzeit verbraucht, der vertikale Balken, wieviel Energie verfügbar ist. Jedes Gebäude, das Sie bauen, erhöht den Energiebedarf Ihrer Basis. Ihr einziger Weg zur Energiegewinnung sind Kraftwerke. Nur mit Ihnen können Sie sicherstellen, daß alle Gebäude so funktionieren, wie sie sollten.



Solange der Balken im grünen Bereich ist, hat Ihre Basis genügend Energie, um alle Gebäude optimal zu betreiben. Färbt sich der Balken orange oder gar rot, hat Ihre Basis einen Energiemangel. Wie bereits gesagt, hat das negative Auswirkungen: High-Tech-Einrichtungen funktionieren nicht mehr, die Produktion wird verlangsamt, und Ihre Gebäude nehmen Schaden.

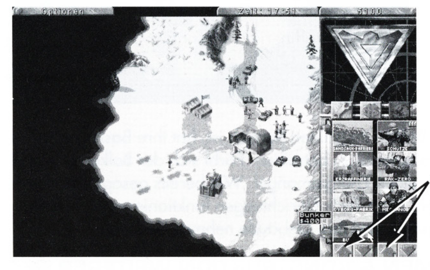
EINKOMMEN & KONSTRUKTION WEITERER GEBÄUDE

Sobald das Kraftwerk am Netz ist, werden weitere Bau-Symbole verfügbar - Sie können jetzt eine Cyborgfabrik sowie eine Erz-Raffinerie bauen. Die zweite Säule bei den Bau-Symbolen ist allerdings nach wie vor leer. Hier werden die Symbole Ihrer Einheiten erscheinen. Und genau dafür werden wir jetzt sorgen.



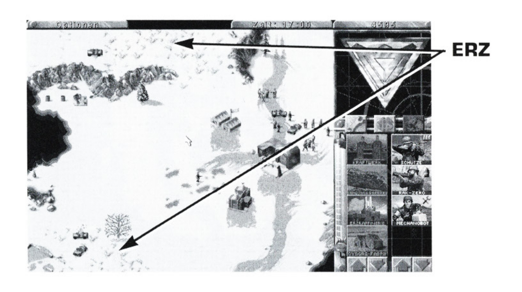
Lassen Sie die Cyborgfabrik bauen - genauso, wie Sie es mit dem Kraftwerk getan haben. Sobald die Cyborgfabrik plaziert ist, haben Sie neue Bau-Optionen: Schütze-Cyborg, Rak-Zero und Mechano-Bot. Zudem können Sie auch bereits Verteidigungsbunker bauen, doch können Sie diese Option im Moment wahrscheinlich nicht sehen - es passen immer nur vier Optionen auf einmal in den unteren Teil des Seitenmenüs.

Um auch die weiteren Optionen sehen zu können, klicken Sie Sie mit der linken Maustaste auf die Pfeile unterhalb und oberhalb der Bau-Symbole. Dadurch schalten (scrollen) Sie die Symbole weiter, und Sie können sehen, welche weiteren Bau-Optionen vorhanden sind. So werden Sie auch die Bau-Option für den Verteidigungsbunker finden.

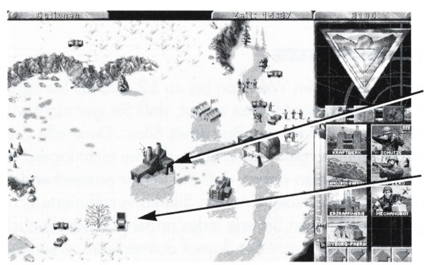


Im Moment sollten Sie aber noch nicht zuviel Geld für Verteidigungsbunker oder Cyborg-Einheiten ausgeben. Ein anderes Bauwerk geht ganz klar vor: die Erz-Raffinerie. Wenn Sie die haben, können Sie soviele Infanteristen bauen, wie Sie wollen - oder sich leisten können. Geben Sie also schon mal die Raffinerie in Auftrag. Und während sie gebaut wird, machen Sie sich auf die Suche nach Erz, das Sie abbauen können.

Mit etwas Glück können Sie schon im gerade sichtbaren Bereich des Spielfelds Erz entdecken. Erz ist das goldglänzende Mineral, das Sie in manchen Bereichen des Spielfelds verstreut sehen können. Nutzen Sie Ihre Raffinerie und den zugehörigen Erztransporter, um dieses Erz zu sammeln und in wertvolle Credits auf Ihrem Konto zu verwandeln. Schicken Sie einige Ihrer Infanterie-Einheiten nach links, wo Sie die Mission begonnen haben, und Sie werden ein Erzvorkommen sehen. Weitere Vorkommen befinden sich im Süden und im Westen Ihrer Basis. Es kann gut sein, daß Ihnen feindliche gesonnene Cyborgs über den Weg laufen, also erkunden Sie die Gegend und sichern Sie sie, indem Sie die feindlichen Einheiten ausschalten.

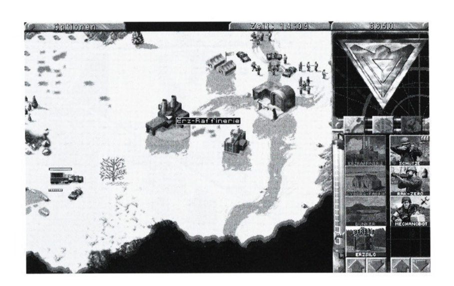


Ist der Bau der Raffinerie abgeschlossen, plazieren Sie sie, und der Erztransporter wird erscheinen. Er ist das Bindeglied zwischen den Erzvorkommen und Ihrer Raffinerie - also passen Sie gut auf ihn auf. Wenn Sie bereits ein Erzvorkommen entdeckt haben, wird der Transporter automatisch beginnen, dort zu sammeln.



Das geschieht alles automatisch. Wenn Sie den Erztransporter jetzt anklicken, können Sie ihn anweisen, sein Erz von einem anderen Vorkommen zu holen (per Klick mit der linken Maustaste auf das andere Vorkommen). Sie können ihn ebenfalls anweisen, das bisher gesammelte Erz abzuliefern und nicht erst weiterzusammeln, bis er voll ist. Wählen Sie ihn hierzu an und klicken Sie auf die Raffinerie (wenn Sie den Mauszeiger auf die Raffinerie stellen, verwandelt er sich in die drei grünen Dreiecke). Näheres hierzu können Sie weiter vorn im Handbuch nachlesen.

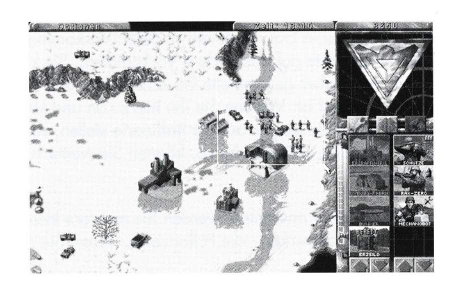
Wenn Sie den Erztransporter anwählen, werden Sie mehrere kleine Kästchen unterhalb seines Symbols bemerken - die Füllanzeige. Wenn Sie die Auswahl



bestehen lassen, aber nichts weiter tun, sammelt der Transporter weiter Erze, und Sie können zusehen, wie sich der Transporter (und mit ihm jedes einzelne der Kästchen) füllt. Ist der Transporter voll beladen, macht er sich auf den Rückweg, um seine Ladung in die Raffinerie zu bringen. Eine volle Ladung bedeutet für Sie $700 auf Ihr Gefechtskonto. Später im Spiel werden Sie auch Edelsteine sammeln können. Eine volle Ladung Edelsteine bringt Ihnen einen Ertrag von $1.000.

LAGERUNG DER ERZE

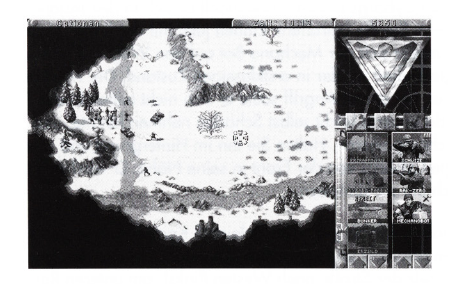
Ihre Raffinerie kann Erze im Wert von bis zu $2.000 für Sie lagern. Wollen Sie mehr horten, oder läuft Ihre Mission so gut, daß Sie gar nicht wissen, wohin mit all dem Geld, wird es Zeit für den Bau eines Silos.. Denn alle Credits, all die wertvollen, aufbereiteten, geldwerten Erze, die Sie nicht lagern können, gehen VERLOREN! Stellen Sie also sicher, daß Sie immer ausreichende Lagerkapazitäten haben! Jedes einzelne Silo kann raffinierte Erze im Wert von $1.500 lagern. Silos können Sie wie jedes andere Gebäude auch bauen und plazieren. Eine Meldung macht Sie darauf aufmerksam, wenn Ihre Lagerkapazitäten beinahe erschöpft sind.



Wenn Sie all das erledigt haben, sind wahrscheinlich bereits mehrere Verstärkungstrupps eingetroffen. Geben Sie denen am besten gleich etwas zu tun. Schnappen Sie sich einen Trupp Ranger-Geländewagen und sichern Sie mit seiner Hilfe den Paß - wie es Ihnen aufgetragen wurde.

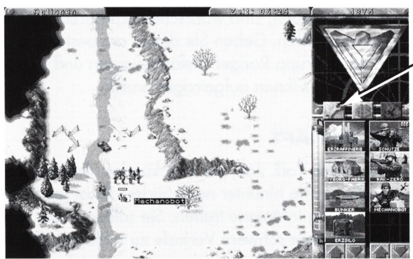
SIE SIND IM GESCHÄFT

Eine Straße führt durch den Paß. Zeit, sie zu erkunden. Senden Sie einige Infanterie-Einheiten die Straße hinunter nach Süden. Es ist gut möglich, daß Sie hier auf sowjetische Cyborg-Infanterie treffen. Sie sollten in der Lage sein, die gegnerischen Streitkräfte ohne schwere Verluste zu schlagen. Sollte sich das Blatt doch gegen Sie wenden, bauen Sie einfach einige neue Infanterie-Einheiten in Ihrer Cyborgfabrik. Sobald die Montage einer Einheit abgeschlossen ist, tritt sie aus der Cyborgfabrik und ist einsatzbereit.



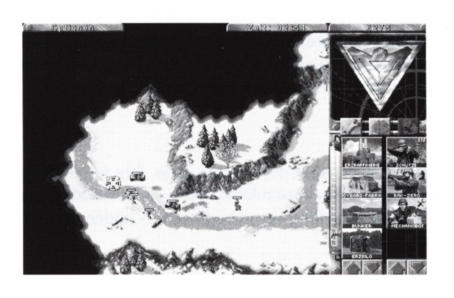
Probieren Sie ruhig auch die anderen Infanterie-Einheiten wie Rak-Zeros aus. Ihre Raketenwerfer sind gegen feindliche Cyborgs zwar nicht besonders wirkungsvoll, fügen feindlichen Fahrzeugen aber erheblich mehr Schäden zu als die Sturmgewehre des gewöhnlichen Schützen-Modelle - und sie können zudem auch gegnerische Lufteinheiten bekämpfen. Dieser Umstand wird später im Spiel stark an Bedeutung gewinnen. Trainieren Sie einige Rak-Zeros und halten Sie sie im Bereich der Basis in Bereitschaft. Wir werden sie gleich einsetzen.

Der Mechano-Bot ist teuer, aber dafür in der Lage, Ihre angeschlagenen Blechmännchen wieder zusammenzulöten, wenn sie beschädigt wurden. Bauen Sie einen, und er wird selbsttätig damit beginnen, Schäden an den Infanteriebots um ihn herum zu beheben.

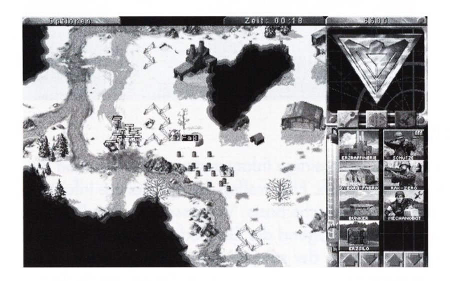


Wenn Sie den Mechano-Bot anwählen und den Mauszeiger auf einen Ihrer beschädigten Cyborgs führen, verwandelt er sich in den Instandsetzungs-Cursor. Wenn Sie die betroffene Einheit jetzt mit der linken Maustaste anklicken, macht sich der Mechano-Bot auf den Weg und schweißt die beschädigte Einheit wieder in erstklassigen Zustand. Der Mechano-Bot ist unbewaffnet. Bei einem Angriff sollte er sich nicht mitten in der Truppe befinden, da er sonst leicht selbst Schaden nehmen könnte, und sich selbst kann er nicht reparieren. Halten Sie ihn im Hintergrund und schicken Sie beschädigte Cyborgs von der Front in seine Nähe. Er wird sich dann automatisch um sie kümmern.

So. Was haben wir bis jetzt alles geleistet? Kampfcyborgs gebaut, die Straße nach Süden erforscht und vermutlich die untere Grenze des Spielfelds erreicht. Also folgen wir der Straße nach Westen (links), am unteren Rand der Karte entlang.



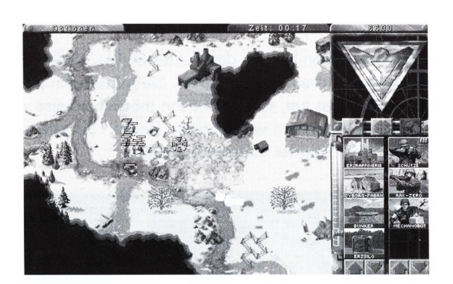
Wenn Sie das Erzvorkommen jenseits des Flusses finden, stoßen Sie vermutlich gleichzeitig auf den feindlichen Erztransporter. Sie müssen ihn jetzt nicht angreifen, aber wenn Sie es tun, können Sie ihn möglicherweise vernichten - und Ihrem Gegner so sein Einkommen vorenthalten. Denken Sie aber bitte nicht, daß Ihr Angriff auf den Erztransporter unbemerkt bleibt...



Sollten Sie all Ihre Einheiten in den Kämpfen gegen die sowjetischen Cyborgs verlieren, schnappen Sie sich einige Einheiten von Ihrer Verstärkung und montieren Sie neue Infanterie-Cyborgs - zehn Einheiten sollten genügen. Schicken Sie die gemeinsam die Straße entlang. Achten Sie auch auf feindliche Cyborgs, die sich Ihrer Basis aus anderen Richtungen nähern. Bauen Sie zur Sicherheit einen Verteidigungsbunker im Westen Ihres Stützpunkts.

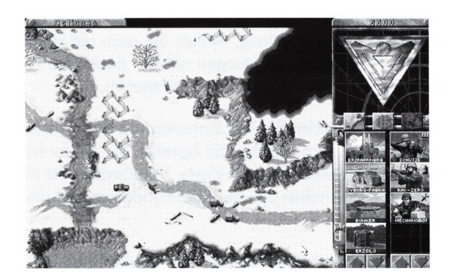
Haben Sie das erledigt, senden Sie Ihre Einheiten von der unteren linken Ecke der Karte die Straße entlang nach Norden. So kommen Sie an der feindlichen Basis vorbei und bis an den oberen Rand der Karte. Verschrotten Sie die feindlichen Infanterie-Einheiten und schalten Sie die Wachhunde aus, auf die Sie auf Ihrem Weg nach oben stoßen.

Sie sind oben angekommen? Glückwunsch! Die Straße ist gesichert! Die Fahrt des Konvois durch den Paß sollte somit ohne Zwischenfälle verlaufen. Und deshalb haben Sie jetzt etwas Zeit, um die übrigen Feind-Einheiten zu zerstören.



RÄUMEN SIE AUF

Schnappen Sie sich noch einige Infanteristen und erforschen Sie die Region südwestlich von Ihrer Basis. Hier treffen Sie auf weitere Infanterie-Einheiten und schließlich auf die sowjetische Basis. Vergessen Sie Ihre Rak-Zeros nicht. Mit ihnen können Sie hervorragend die Gebäude angehen, während Sie sie mittels der Schützen-Modelle vor der sowjetischen Cyborg-Infanterie schützen. Auch in dieser Basis stehen einige Fässer. Nutzen Sie sie geschickt aus, und Sie sollten keine Probleme mit der Zerstörung der Basis und der restlichen Einheiten haben.



Wenn Sie entweder sämtliche sowjetischen Einheiten zu Altmetall und Schutt verarbeitet haben oder der Timer abgelaufen ist, kommt der Konvoi an und fährt durch den Paß. Wenn er das Spielfeld wieder verläßt, ist die Mission abgeschlossen.

Sollten Sie nicht alle Sowjet-Einheiten zerstört haben, machen Sie sich deswegen keine zu großen Sorgen. Der Konvoi ist schließlich nicht von Pappe. Sollte der Konvoi tatsächlich angegriffen werden, schicken Sie schnell einige Ranger-Geländewagen zu seinem Schutz. Es genügt, wenn nur einer der drei Lastwagen durchkommt. Ist dem so, haben Sie auch die zweite Mission erfolgreich abgeschlossen!

WIE GEHT´S WEITER?

Für den Rest des Spiels sind Sie auf sich allein gestellt. Sollten Sie auf Probleme im Verlauf späterer Missionen stoßen, besuchen Sie unsere Website oder eine von denen anderer Computerspiele-Fans oder -Zeitschriften, die sich mit "Alarmstufe Rot" befassen. Wenn Sie die Windows 95 Edition von "Alarmstufe Rot" spielen, können Sie sich auch per Westwood Chat (auf Ihrer "Alarmstufe Rot"-CD-ROM enthalten) bei uns einloggen. Wir haben speziell für "Alarmstufe Rot" virtuelle Konferenzräume eingerichtet, in denen Ihnen viele "Alarmstufe Rot"-Fans mit ihren Erfahrungen weiterhelfen können. Fragen Sie einfach. Sie werden sicher eine Antwort bekommen. Und noch etwas: Viel Glück!

ACHTUNG! Änderungen, die in letzter Minute vorgenommen wurden, sind in der ReadMe-Datei vermerkt. Die finden Sie für die DOS-Version im Installationsverzeichnis (bei Installation nach Pfadvorgabe also in C:\WESTWOOD\ALARM). Unter Windows 95 nutzen Sie bitte den Readme"-Eintrag im Startmenü unter "Programme/Westwood/"Alarmstufe Rot". Als Alternative hierzu wurde die ReadMe-Datei als reine Text- und als Windows-.WRI-Datei im Hauptverzeichnis beider CD-ROMs abgelegt.

F: WIESO LÄßT SICH "ALARMSTUFE ROT" NICHT AUF MEINER FESTPLATTE INSTALLIEREN?

A (W 95 & DOS): Stellen Sie sicher, daß Sie genügend freien Festplattenspeicher haben. "Alarmstufe Rot" benötigt 40 MB auf Ihrer Festplatte. Falls Sie ein Festplattenkomprimierungssystem (wie z.B. DoubleSpace) benutzen, benötigen Sie leider das Doppelte an freiem Festplattenplatz, nämlich 80 MB, da sich längst nicht alle Dateien von Ihrer Software im Verhältnis 2:1 komprimieren lassen. Wir empfehlen Ihnen allerdings grundsätzlich, keine derartigen Speicherplatz-Sparer zusammen mit "Alarmstufe Rot" zu verwenden.

F: WARUM LÄßT SICH "ALARMSTUFE ROT" NICHT LADEN?

A W 95: Stellen Sie sicher, daß Sie genügend freien Speicher (RAM) haben (siehe unten). Wenn Sie nur über sehr wenig Speicher (8 MB RAM) verfügen, wird Windows 95 versuchen, einen Teil der benötigten Daten auf die Festplatte auszulagern. Sollte Windows nicht in der Lage sein, die Daten auszulagern, so läuft "Alarmstufe Rot" entweder sehr langsam oder gar nicht. Bevor Sie "Alarmstufe Rot" starten, sollten Sie prüfen, ob auf Ihrer Festplatte mindestens noch 15 MB freier Speicher für Betriebssystem-Zugriffe vorhanden ist.

A DOS: Stellen Sie sicher, daß Sie genügend freies RAM und genügend freien Speicher auf der Festplatte haben. Um auf der sicheren Seite zu sein, benötigen Sie mindestens 15 MB freien Festplattenspeicher, bevor Sie "Alarmstufe Rot" starten.

F: BENÖTIGT "ALARMSTUFE ROT" EINE BESTIMMTE SPEICHERKONFIGURATION, Z.B. MIT XMS- ODER EMS-SPEICHER?

A W 95: Keinerlei weitere Einstellungen müssen vorgenommen werden.

A DOS: "Alarmstufe Rot" ist darauf ausgelegt, in dieser Hinsicht sehr "tolerant" zu sein und unter den meisten Konfigurationen einwandfrei zu laufen. Geben Sie von der DOS-Eingabeaufforderung C:\> aus bitte "MEM /C" <RETURN> ein. Sie benötigen mindestens 6 MB freien XMS- oder EMS-Speicher, damit "Alarmstufe Rot" läuft.

F: WARUM BLEIBT DER BILDSCHIRM SCHWARZ, NACHDEM ICH AUF DAS "ALARMSTUFE ROT"-SYMBOL GEKLICKT HABE?

A W 95: Es gibt Grafikkarten, die den Grafikmodus mit 640 x 400 Bildpunkten, den "Alarmstufe Rot" standardmäßig benutzt, nicht unterstützen - obwohl er in deren Handbüchern sogar angegeben ist. Um herauszufinden, ob das bei Ihnen der Fall ist, können Sie das Windows 95 Setup-Utility von "Alarmstufe Rot" benutzen. Rufen Sie es über das Startmenü (Programme/Westwood/"Alarmstufe Rot"/"Alarmstufe Rot" Windows 95 Edition Setup) auf und stellen Sie die Standard-Auflösung von 640 x 400 Bildpunkten auf 640 x 480 Bildpunkte um, was in den meisten Fällen Abhilfe schafft. Die Grafik sieht in diesem Modus möglicherweise leicht gedehnt aus. Sie können das in vielen Fällen mittels der Regler an Ihrem Monitor korrigieren. Sollte all dies zu nichts führen, wenden Sie sich an den Hersteller Ihrer Grafikkarte und fragen Sie nach, ob es aktuellere Treiber für Ihre Karte gibt, die einen dieser Modi unterstützen.

F: WIESO FUNKTIONIERT DER SOUND NICHT?

A W 95: Stellen Sie sicher, daß Ihre Lautsprecher richtig angeschlossen und mit Strom versorgt sind. Sehen Sie auch nach, ob die Lautstärke und die Balance richtig eingestellt sind. Sollte Ihre Soundkarte nicht nativ von Microsofts Direct Sound-System unterstützt werden, kann die Klangqualität darunter leiden. Sollte all dies zu nichts führen, wenden Sie sich an den Hersteller Ihrer Soundkarte und fragen Sie nach, ob es eine neue Treiberversion für Ihre Karte gibt.

DOS: Stellen Sie sicher, daß Ihre Lautsprecher richtig angeschlossen und mit Strom versorgt sind. Sehen Sie auch nach, ob Lautstärke und Balance richtig eingestellt sind. Gehen Sie ins Installationsverzeichnis des Spiels (bei Installation nach Pfadvorgabe: C:\WESTWOOD\ALARM) und starten Sie hier SETUP.EXE. Überprüfen Sie, ob die richtige Soundkarte angegeben ist, oder ob möglicherweise die Auto-Erkennung der Soundhardware gescheitert ist. Geben Sie in diesem Fall bitte IRQ-, DMA- und PORT-Einstellungen manuell ein. Wenn Sie damit Probleme haben sollten, schlagen Sie im Handbuch Ihrer Soundkarte nach. Dort sind entweder Einstellungen aufgeführt, oder es wird beschrieben, wie Sie sie ermitteln können.

F: MEINE SOUNDKARTE IST NICHT IN DER SETUP-LISTE ENTHALTEN. WAS NUN?

A DOS: Schauen Sie bitte ins Handbuch Ihrer Soundkarte. Es ist erforderlich, daß Ihre Soundkarte zu einer der in der Liste aufgeführten Soundkarten 100%ig kompatibel ist.

F: DAS SPIEL LÄUFT AUF MEINEM RECHNER SEHR LANGSAM. WAS KANN ICH TUN?

A W 95: Benutzen Sie das Windows 95 Setup-Utility von "Alarmstufe Rot". Rufen Sie es über das Startmenü (Programme/Westwood/"Alarmstufe Rot"/"Alarmstufe Rot" Windows 95 Edition Setup) auf, und aktivieren Sie die Option "Hardware-Blits zulassen". Auf manchen Rechnern führt das zu einer höheren Geschwindigkeit. Das Zulassen dieser Option kann allerdings auch zu Grafikproblemen führen.

Bitte überprüfen Sie auch, ob irgend eine andere von Ihnen benutzte Software möglicherweise Ressourcen benötigt, die Sie freigeben können.

In manchen Fällen können Sie auch die Leistung verbessern, indem Sie das Windows 95 Setup-Utility von "Alarmstufe Rot" aufrufen - über das Startmenü (Programme/Westwood/"Alarmstufe Rot"/"Alarmstufe Rot" Windows 95 Edition Setup) - und die Option "Puffer im Grafikspeicher" deaktivieren. Normalerweise ist die Option aktiviert - ohne sie kann es zu starken Leistungsverlusten kommen. Probieren Sie einfach beide Einstellungen aus, und prüfen Sie so, welche für Ihr System die richtige ist. Wenn Sie sich nicht sicher sind, lassen Sie sie aktiviert.

F: WIESO RUCKELN DIE FILMSEQUENZEN?

A W 95 & DOS: "Alarmstufe Rot" benötigt als minimum ein Doublespeed-CD-ROM-Laufwerk mit einem Datendurchsatz von 300 KB/Sekunde.

A W 95: Die Wiedergabe der Filmsequenzen können Sie unter Umständen dadurch aufbessern, daß Sie das CD-ROM-Caching ausschalten. Das tun Sie, indem Sie über das Startmenü in die Systemeinstellungen gehen. Doppelklicken Sie hier auf das "System"-Symbol und holen Sie das "Leistungsmerkmale"-Menü nach vorne. Klicken Sie hier ganz unter auf "Dateisystem" und holen Sie im nun erscheinenden Menü den CD-ROM-Teil in den Vordergrund. Stellen Sie die "Zugriff optimieren für"-Einstellung auf "Keine Leseoptimierung". Den Cache

können Sie auf die kleinste Stufe einstellen. Notieren Sie sich auf jeden Fall die Originaleinstellungen, da auch andere Anwendungen von diesen Einstellungen betroffen werden.

A DOS: Für die DOS-Version müssen Sie sicherstellen, daß das CD-ROM-Caching angeschaltet ist. Gehen Sie hierzu genauso vor, wie im Abschnitt oben beschrieben, doch stellen Sie alle Optionen in diesem Menü genau auf die Leistung Ihres CD-ROM-Laufwerks ein.

F: WARUM FUNKTIONIERT DIE MAUSSTEUERUNG NICHT?

A DOS: Stellen Sie sicher, daß Sie den Maustreiber ordnungsgemäß geladen haben. Wie Sie das tun, hängt davon ab, welchen Maustreiber Sie benutzen. Wenn Sie sich darüber nicht im Klaren sind, lesen Sie hierzu bitte in der Dokumentation nach, die Ihnen gemeinsam mit Ihrem Rechner geliefert wurde. Sollte die Maus nicht immer richtig ansprechen, wenden Sie sich an den Hersteller und fragen Sie nach, ob es eine aktuellere Treiberversion für Ihre Maus gibt.

F: LÄUFT "ALARMSTUFE ROT" FÜR DOS UNTER WINDOWS 3.X?A

A DOS: Ja. Die DOS-Version von "Alarmstufe Rot" benutzt einen speziellen Modus (wir nennen ihn TrueDOS), um das Spiel unter Windows 3.x laufen zu lassen. TrueDOS funktioniert nur, wenn Sie alle anderen Windows 3.x-Anwendungen beenden, damit die volle Rechenleistung Ihres Computers von "Alarmstufe Rot" genutzt werden kann. Während "Alarmstufe Rot" läuft, können Sie keine andere Windows-Anwendung aufrufen.

F: LÄUFT "ALARMSTUFE ROT" FÜR DOS UNTER WINDOWS 95?

A DOS: Ja. Bitte lesen Sie hierzu im Kapitel "Vor dem Start" nach.

F: "ALARMSTUFE ROT" LÄUFT NOCH IMMER NICHT. WAS KANN ICH TUN?

A W 95 & DOS: Lesen Sie in der Datei README.TXT oder README.WRI nach. Sie finden eine Verbindung zu dieser Datei im Startmenü oder die Datei selbst im Hauptverzeichnis beider CD-ROMs, sowie auch im Installationsverzeichnis von "Alarmstufe Rot". Sollte ihnen auch das nicht weiterhelfen, wenden Sie sich bitte an den Product Service.

FEHLERBEHEBUNG BEI NETZWERKEN UND SERIELLEN VERBINDUNGEN

ALLGEMEINES ZUR FEHLERBESEITIGUNG FÜR NETZWERK-SPIELE:

Ihr Rechner muß an ein Netzwerk angeschlossen sein, das ein IPX-kompatibles Netzwerk-Protokoll benutzt. Sollte "Alarmstufe Rot" keinen solchen Treiber finden, ist die Netzwerk-Option nicht zugänglich. Befragen Sie Ihren Netzwerk-Verwalter, ob Ihr Netzwerk IPX-basierend ist, und lassen Sie die entsprechenden Treiber auf Ihrem Rechner einrichten.

IPX-SOCKET-KONFLIKTE: Es kann vorkommen, daß gewisse Netzwerk-Anwendungen eine bestimmte Socket-Nummer benutzen, wodurch sie mit "Alarmstufe Rot" in Konflikt geraten.

W 95: Benutzen Sie das Windows 95 Setup-Utility von "Alarmstufe Rot". Rufen Sie es über das Startmenü (Programme/Westwood/"Alarmstufe Rot"/"Alarmstufe Rot" Windows 95 Edition Setup) auf und ändern Sie die Socket-Nummer, die "Alarmstufe Rot" benutzt. Geben Sie eine Nummer zwischen 0 und 16383 an, um die Vorgabe zu verändern, und stellen Sie sicher, daß alle Teilnehmer dieselbe Nummer benutzen.

DOS: Benutzen Sie die Socket-Option, die Ihnen "Alarmstufe Rot" in der Kommandozeile bietet. Geben Sie RA -SOCKETXXXXX ein (wobei XXXXX eine Zahl zwischen 0 und 16.383 ist), um einen anderen Socket zu benutzen. Stellen Sie sicher, daß alle Teilnehmer dieselbe Nummer eingeben.

ZUVIEL NETZ-BETRIEB: Wenn Sie in einem sehr betriebsamen Netzwerk mit vielen Anwendern spielen, kann es vorkommen, daß zu niedrige Datenübertragungsraten die Synchronität von "Alarmstufe Rot" zunichte machen. Wenn das geschieht, erhalten Sie eine Fehlermeldung.

LANGSAME ODER FEHLERHAFTE NETZWERK-KARTE: Es kann vorkommen, daß Ihre Ethernet-Karte Fehler bei der Übertragung von Datenpaketen verursacht. Das kann durch eine fehlerhafte Installation, Verkabelungsfehler oder Fehlkonfiguration der Treibersoftware vorkommen. Beim normalen Gebrauch fällt dies möglicherweise nicht auf, da viele Nicht-Echtzeit-Anwendungen Fehlerkorrektur-Routinen beinhalten. "Alarmstufe Rot" ist allerdings eine zeitkritische Echtzeit-Anwendung - und dadurch treten solche Fehler schnell zutage.

ROUTER-PROBLEME: Befinden sich zwei oder mehr Spieler auf entgegengesetzten Seiten eines Netzwerk-Routers, kann es zu Verzögerungen oder gar Datenverlusten kommen. Wir raten Ihnen davon ab, in einer solchen Netzwerk-Konfiguration zu spielen, da die Leistung von "Alarmstufe Rot", Servern, Routern und anderen Netzwerk-Komponenten dadurch stark beeinträchtigt wird.

DAS SPIEL, DEM SIE BEITRETEN MÖCHTEN, WIRD IM "BEITRETEN"-DIALOG NICHT ANGEZEIGT: Möglicherweise ist zwischen Ihrem und einem anderen System eine Netzwerk-Bridge. Sie können "Alarmstufe Rot" so konfigurieren, daß es auch über diese Bridge läuft. Und das geht so:

W 95: Stellen Sie die Zielnetzwerk-Adresse (DESTNET) mit Hilfe des Windows 95 Setup-Utilities von "Alarmstufe Rot" ein.. Rufen Sie es dazu über das Startmenü (Programme/Westwood/"Alarmstufe Rot"/"Alarmstufe Rot" Windows 95 Edition Setup) auf. DESTNET hat folgendes Format: XX.XX.XX.XX (also z.B.: 00.00.00.44). In einem Novell-Netzwerk benutzen Sie das "USERLIST /A"-Kommando unter DOS, um eine Liste der Netzwerk-Nummern und Knoten-Adressen sämtlicher Benutzer zu erhalten. Gibt USERLIST Ihnen Leerräume in der Netzwerk-Nummer an, ersetzen Sie sie durch Nullen (0), wenn Sie die Nummer eingeben. Alle vier Zahlen (8 Stellen) müssen eingegeben werden, damit DESTNET funktionieren kann. Alle Teilnehmer müssen die DESTNET-Adresse angeben, die die Netzwerk-Nummer der Rechner auf der anderen Seite der Bridge enthält. Wenn nicht alle Teilnehmer die richtigen Angaben machen, werden einer oder mehrere Spieler ausgelassen, und das Spiel funktioniert nicht.

DOS: Weisen Sie "Alarmstufe Rot" mittels der Kommandozeile die DESTNET-Adresse an. Der anzugebende Parameter hat das Format -DESTNETXX.XX.XX.XX, wobei "XX.XX.XX.XX" die Netzwerk-Nummer des anderen Rechners ist (z.B. 00.00.00.44). In einem Novell-Netzwerk benutzen Sie das "USERLIST /A"-Kommando, um eine Liste der Netzwerk-Nummern und Knoten-Adressen sämtlicher Benutzer zu erhalten. Gibt USERLIST Ihnen Leerräume in der Netzwerk-Nummer an, ersetzen Sie sie durch Nullen, wenn Sie die Nummer eingeben. Alle vier Zahlen (8 Stellen) müssen eingegeben werden, damit DESTNET funktionieren kann. Alle Teilnehmer müssen den -DESTNET-Parameter angeben, der die Netzwerk-Nummer der Rechner auf der anderen Seite der Bridge enthält. Wenn nicht alle Teilnehmer die richtigen Angaben machen, werden einer oder mehrere Spieler ausgelassen, und das Spiel funktioniert nicht.

ALLGEMEINES ZUR FEHLERBESEITIGUNG FÜR SPIELE ÜBER SERIELLE VERBINDUNGEN:

Wenn Sie ein externes Modem benutzen, stellen Sie sicher, daß es korrekt angeschlossen ist und mit Strom versorgt wird. Unter DOS gibt es keine automatische Erkennung für Modems, also stellen Sie ebenfalls sicher, daß PORT-, IRQ- und COM-Einstellungen korrekt sind (Informationen hierüber finden Sie in Ihrem Modem-Handbuch). Ihr Modem muß auf dieselbe Baudrate eingestellt sein wie das Ihres Mitspielers.

INITIALISIERUNGS-SEQUENZEN: Die Performance des Spiels per Modemverbindung hängt stark von den benutzten Modems ab. Optimale Voraussetzungen sind nach unseren Erkenntnissen eine möglichst rauschfreie Leitung sowie das Abschalten der Fehlerkorrektur und Datenkompression. Es ist aber möglich, daß Sie bessere Ergebnisse erzielen, wenn diese Optionen aktiviert sind. Bitte lesen Sie im Handbuch Ihres Modems das Kapitel über Initialisierungs-Sequenzen. "Alarmstufe Rot" unterstützt mehrzeilige Modem-Initialisierungen. Die einzelnen Zeilen müssen dabei durch einen " | " [vertikale Linie] getrennt werden. Unter Windows 95 stellen wir Fehlerkorrektur und Datenkompression automatisch ab.

SERIELLE VERBINDUNG SCHEINT ZU HÄNGEN: Sollte "Alarmstufe Rot" beim Warten auf den Anruf des anderen Spielers oder in einem der Wähldialoge "hängen", kann das verschiedene Ursachen haben: Die Benutzung einer zu hohen Baudrate, zu laute Störgeräusche in der Leitung (=unkorrigierte Fehler), oder ein fehlerhaftes oder falsch angeschlossenes Modem, Nullmoden oder Telefonkabel. Hängt das Spiel für über 30 Sekunden, ist das ein prima Zeichen dafür, daß etwas ganz und gar nicht stimmt.

VERRAUSCHTE LEITUNG: "Alarmstufe Rot" hat ein Herz für die Telekom: AR wird immer versuchen, Fehler zu korrigieren und sogar eine neue Verbindung aufzubauen, sollte mal eine zusammenbrechen. Dennoch möchten wir Sie darauf hinweisen, daß verrauschte Leitungen keine besonders gute Voraussetzung für ein Modemspiel sind, und sich die Datenübertragung durch sie stark verlangsamen kann. Sollten Sie ständig Probleme mit Leitungsrauschen haben, überprüfen Sie zuerst alle Kabel- und Steckerverbindungen. Sollte sich das Problem dadurch nicht beheben lassen, wenden Sie sich bitte an die Störungsstelle.

PRODUCT SERVICE

Virgin Interactive Entertainment Deutschland GmbH bietet Ihnen eine Infoline unter der Rufnummer 040 39 11 13, die jeden Tag 24 Stunden erreichbar ist. Hier erhalten Sie Informationen und Tips zu unseren Spielen. Außerdem stehen Ihnen von Montag bis Donnerstag zwischen 15 und 20 Uhr unsere freundlichen Mitarbeiter zur Verfügung und versuchen, Ihnen bei Spielproblemen weiterzuhelfen. Wenn Sie ein Modem besitzen, können Sie unter der Nummer 040 39 08 160 rund um die Uhr unsere Mailbox mit Tips+Tricks, Updates und Patches erreichen.

AUSTAUSCH DEFEKTER DISKS/CDS

Sollten Sie über eine defekte Diskette oder CD verfügen, tauschen wir diese innerhalb von 90 Tagen ab Kaufdatum kostenlos um. Schicken Sie uns in diesem Fall einfach Ihre defekte Disk/CD zusammen mit einer Kopie Ihres Kaufbelegs in einem einfachen Umschlag. Denken Sie bitte daran, eine kurze Notiz beizulegen, um was für ein Problem es sich bei Ihrem Datenträger handelt, und geben Sie auf jeden Fall Ihre Adresse sowie Ihre komplette System-Konfiguration an.

Senden Sie uns nicht die komplette Spielverpackung zu. Sollten Sie an einem vollständigen Umtausch interessiert sein, müssen Sie sich damit an Ihren Händler wenden, von dem Sie dieses Produkt ursprünglich erworben haben.

Bitte vergessen Sie nicht, die von Ihnen ausgefüllte Antwortpostkarte mitzuschicken.

Ihre Disketten/CDs schicken Sie an:

Virgin Interactive Entertainment (Deutschland) GmbH

Borselstr 16 C

22765 Hamburg

DAS TEAM

AUSFÜHRENDER PRODUZENT ....BRETT W. SPERRY
PRODUZENT ....ED DEL CASTILLO
GRUNDKONZEPT ....BRETT W. SPERRY, JOE BOSTIC
HAUPTPROGRAMMIERER JOE BOSTIC, BARRY GREEN, STEVE TALL
PROGRAMMIERER ....DAVID ALDRIDGE, JEFF BROWN, PHIL GORROW, MARIA del MAR McCREADY LEGG, BILL RANDOLPH, MATT THORN
ÜBERSETZUNGS-PROGRAMMIERER ....VICTOR GRIPPI
TECHNISCHE LEITUNG ....STEVE WETHERILL, ERIC WANG
DESIGN ....ADAM ISGREEN, MICHAEL LIGHTNER, ERIK YEO
HAUPTGRAFIKER ....CHRIS DEMERS, MATTHEW HANSEL, JOSEPH B. HEWITT IV
GRAFIKER ....DAVID T. POTTER, DAMON REDMOND, PAUL WESBERRY, BRIAN WHITE
FILM & VIDEO ....ERIC GOOCH, KEVIN BECQUET
VIDEO POST-PRODUCTION ....FELIX KUPIS, KEVIN BECQUET
STORY ....RON SMITH, ED DEL CASTILLO
INSZENIERUNG. ....RON SMITH, ADAM ISGREEN, JOHN SCOTT LEWINSKI
LEITUNG TON ....PAUL S. MUDRA
MUSIK ....FRANK KLEPACKI
SOUNDEFFEKTE ....DWIGHT K. OKAHARA
LEITUNG QUALITÄTSSICHERUNG .....GLENN SPERRY
QUALITÄTSSICHERUNG ....JAMES ADKINS, JOHN ARCHER, LLOYD BELL, CHRIS BLEVEN, D'ANDRE CAMBELL, ERROL CAMPBELL, PHILLIP CASTRO, STEVE CORCORAN, KENNY DUNNE, RANDY GREENBACK, ABE HERNANDEZ, CHRIS HOLLOWAY, JAMES HUGHES, BEN LUBLIN, LEVI LUKE, ISAIAH MYERS, RICHARD RASMUSSEN, CHRIS RUBYOR, CHAD SHACKELFORD, ALBERT SPRINGFIELD, MIKE SMITH, TYLER THACKERY
VERPACKUNGSENTWURF ....MATTHEW HANSEL, THOMAS PUCKETT INC.
HANDBUCH-LAYOUT ....VICTORIA HART
DEUTSCHE ÜBERSETZUNG UND SYNCHRONISATION .... ROLF D. BUSCH, STUDIO FRÖHLING

Besonderer Dank geht an Danielle Woodyatt, Rosemarie Dalton, Katja Hamann, Kai Fiebig, Günter Spieckermann, Heiko Kaspers und alle "Virgins" in Europa.

DIE ALLIIERTEN:

VON ESSLING ....ARTHUR ROBERTS
STAVROS..........................BARRY KRAMER
ALBERT EINSTEIN ....JOHN MILFORD
TANYA..............................LYNNE LITTEER
VERHÖRLEITER ....DOM MAGWILI
ANSAGER ....GWEN CASTALDI
ALLIERTE CYBORGS
FINALE ....RICKY RUSSELL, NICK PAULOS, SCOTT RYAN TALLY
KOMMANDEURE ....OE BOSTIC, CHRIS DEMERS, BERRY GREEN, MATTHEW HANSEL, ADAM ISGREEN, FRANK KLEPACKI, MIKE LIGHTNER, BILL RANDOLPH, PHILIP E. SHELBURNE, ERIC WANG

DIE SOWJETS:

JOSEF STALIN ....EUGENE DYNARSKI
KUKOV ....CRAIG CAVANAH
GRADENKO ....ALAN TERRY
NADIA ....ANDREA ROBINSON
KANE ....JOE KUCAN
SOWJETISCHE CYBORGS ...JOHN ARCHER, MIKE GRAYFORD, FRANK KLEPACKI, FELIX KUPIS, CHROS RUBYOR, ERIK YEO

SPRACHAUSGABE IM SPIEL

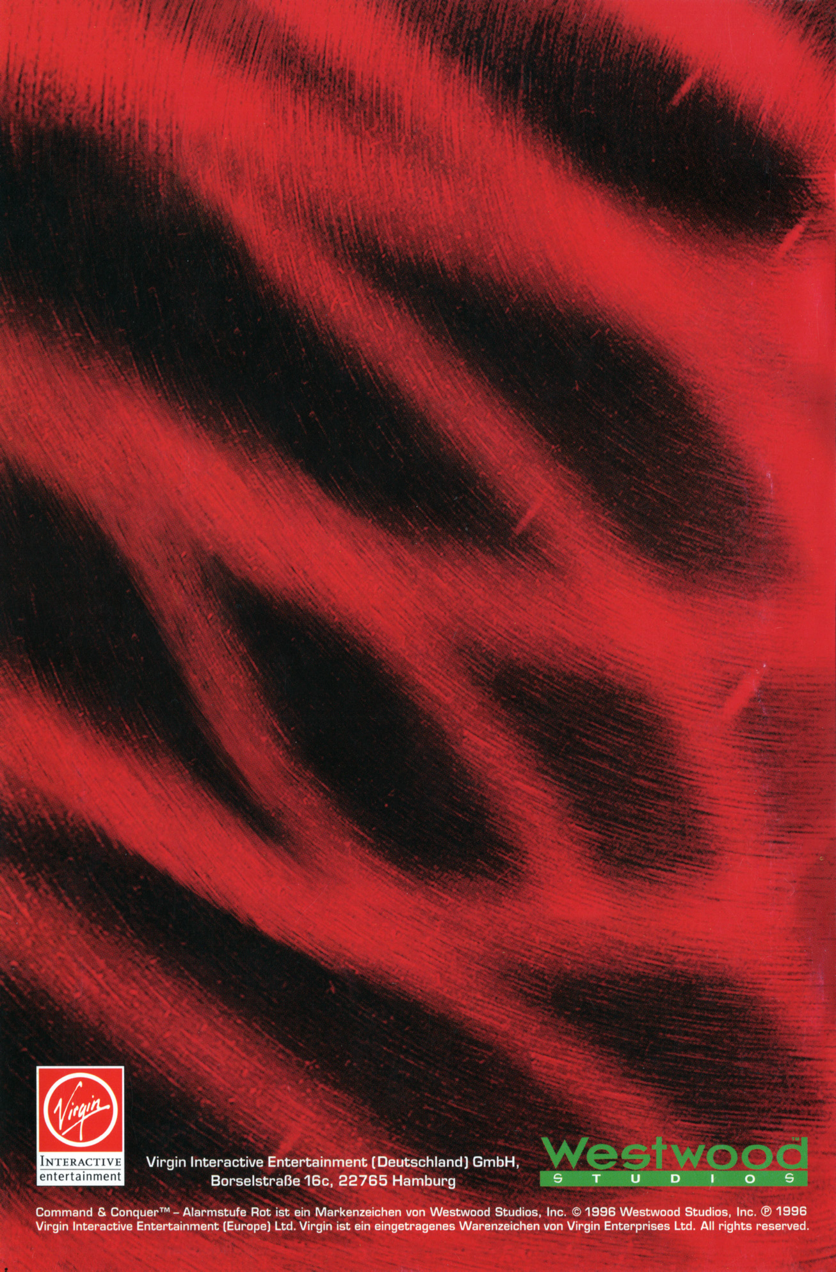
E.V.A. ....MARTIN ALPER
TANYA ....ALANAE FREEBORN
INFANTERIE & EINHEITEN ....MIKE GRAYFORD, ADAM ISGREEN, FRANK KLEPACKI, TROY LEONARD, DWIGHT OKAHARA, CHRIS RUBYOR, ERIC WANG, ERIK YEO

FILMPRODUKTION

REGIE ....JOSEPH D. KUCAN
KOSTÜME ....CHRISTIE MOELLER
MAKE-UP ....CINDY CLINE
TONTECHNIK ....PAUL MUDRA
BESETZUNG ....MARILEE LEAR, C.S.A.
VIDEO ....KEVIN BECQUET
BELEUCHTUNG ....ERIC GOOCH
LEITER PRODUKTIONSASSISTENZ .....PAUL BASTARDO
PRODUKTIONSASSISTENZ ....RICK APPIN, PATIENCE BECQUET, PAT CONNELLY, JEFF FILLHABER, RICHARD RASMUSSEN
EFFEKT-MAKE-UP .... PHILIP E. SHELBURNE
HISTORISCHES BILD- UND
FILMMATERIAL... ....NBC News Archives Films, Fabulous Footage







Virgin Interactive Entertainment (Deutschland) GmbH,
Borselstraße 16c, 22765 Hamburg